100 Páginas

PlayStation

Dicas e Truques para

www.europanet.com.br

PlayStation 2 ou PSP? Escolha o prêmio que você quer ganhar

ISSN 1516-6260

Agosto 2005 • Ano 7 • Nº 79
Brasil R$ 6,90 • Europa €2,90

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1285 DICAS & TRUQUES

4 Detonados

Killer7
Soluções para todos os enigmas

Destroy All Humans
Encontre todas as sondas dos vídeos secretos

Psychonauts
Segredos para expandir a mente

PS1 Resident Evil 2
Termine o jogo com Claire e Leon

ESPECIAL

Marc Ecko's Getting Up
Muita ação com os grafiteiros no PS2

Polêmica

NES e Mega no PSP
O portátil roda até jogo de Super Nintendo

E ainda tem:

Novo Tony Hawk's • We Love Katamari PS2
Hitman 4 • Fantastic Four PS2
Midnight Club 3 PSP

Cavaleiros do Zodíaco

Detonado 100%. Lista de golpes, extras e segredos para lutar até com os cavaleiros de aço

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

PlayStation

Agosto/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez, Nelson Alves Jr., Danilo Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues
Diretor de Arte: Welby Dantas
Editores de Arte: Caio Martinelli, Erick Melo, Gerson Tung, Giovanni Tolalaco, José Júnior e Vanessa Marques
Revisão de Textos: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Makotron

Fotolitagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudio Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados:
Marcos Suzuki (0xx11) 3038-5090
Assistentes: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sarcinelli
Diretor Publicitário: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Gerente: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122
(marcos.roberto@europanet.com.br)
Email: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Julmara Figueiró
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Free Time (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre,
Edson S. Moreira, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Juliana Santos (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Assinante: Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050. Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Takeshiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone (0xx11) 3038-5050, FAX (0xx11) 3819-0538
Página Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ANER

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Sempre que eu penso que consegui colocar um pouco de ordem na redação da **Play**, os caras me aparecem com alguma novidade. E com argumentos muito fortes. Eu queria um outro jogo na capa, mas lá vem o Leandro garantindo que tem de ser o *Cavaleiros do Zodíaco*. Quando vou contra-argumentar, ele vem com um motivo ao qual ele sabe que eu não resisto: "estou só atendendo aos pedidos dos leitores". Se é para alegrar você, prezado leitor, eu já não digo mais nada. Aqui, você sempre manda.

Talvez seja por influência dos games e sua bronca com os chefões, mas o fato é que o Luizão também não está com essa corda toda na equipe. O Sombra (não sabe quem é o Sombra? Então você não sabe nada ainda sobre a equipe da **Dicas & Truques para PlayStation**...), pois bem, o Sombra, também atendendo aos pedidos dos leitores, resolveu refazer o detonado do *Resident Evil 2* que o Luizão jogou na agora distante edição número 1 da revista. Pois não é que o Sombra saiu comentando pelos cantos que o superpoderoso Luizão pode até manjar de outras coisas, mas que de *Resident Evil* quem manja mesmo é ele?

Só sei que esse serviço de fazer revista de videogame é tão bom, mas tão bom, que a maior dificuldade é fazer alguém tirar férias. A lei manda e eles saem quase obrigados. Acabou de ser assim com o Humberto. Saiu de férias quase empurrado. A gente tem de proibir a entrada dele na redação e o cara não pára de insistir por telefone, pergunta se está tudo bem, conta que está na beira da piscina em um hotel, mas mesmo assim está infeliz. Que acabou de descobrir um novo e sensacional game que precisa entrar ainda nesta edição. Só mesmo mandando uma pilha enorme de games para sossegar esse leão.

O Leandro, bem, tem quem acredite que o Leandro não seja humano. Eu jamais dei crédito a isso, mas acho bem esquisito quando ele coloca o jogo *Destroy All Humans* (algo como "destrua todos os humanos"), entra no disco voador e fica gritando enquanto detona cidades inteiras. Na dúvida, prefiro passar reto e não discutir. Também, já sei que, se falar alguma coisa, vou ouvir que esse é o jogo que os leitores estão jogando. Como essa turma faz a revista mais vendida da Editora Europa, a líder disparada entre todas as revistas, acho que é assim mesmo. Uma equipe que joga o que os jogadores jogam, enquanto os jogadores jogam o que a equipe mais gosta de jogar. Assim que é bom, não?

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques
Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

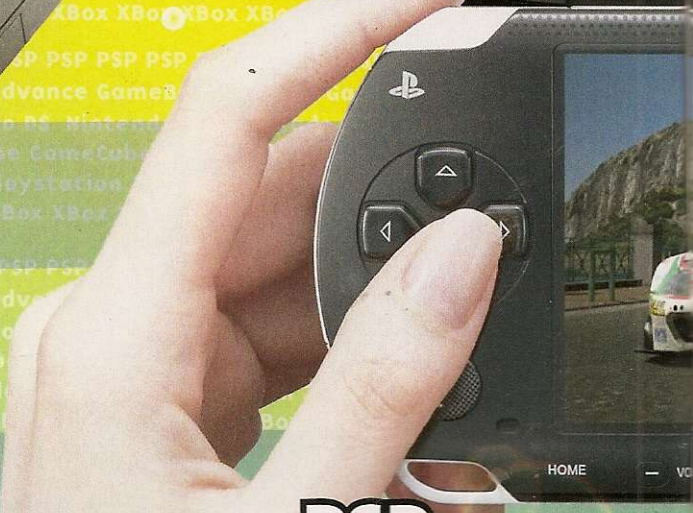
Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas



PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Rua Santa Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tels.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

ÍNDICE

CAPA
Saint Seiya: Chapter Sanctuary (PS2) 54

GERAL
Acessórios 80
Cartas 10
Garota PlayStation 50
Promoção 8
News Station 12
PSP Roda Tudo 26
Reset 92
Superteste 78

PREVIEWS (PS2)
Bully 22
Free Running 23
Hitman: Blood Money 22
SSX on Tour 21
Tony Hawk´s American Wasteland 20

PREVIEWS (PSP)
Guilty Gear Judgement 23
Tenchu: Shinobi 23

REVIEWS (PS2)
Animaniacs: The Great Edgar Hunt 32
Ape Escape 3 36
Arc the Lad: End of Darkness 2005 32
Black Market Bowling 34
Charlie and the Chocolate Factory 34
Fantastic Four 31
In the Grave 36
We Love Katamari 30

REVIEWS (PSP)
Midnight Club 3: Dub Edition 38
NBA 38

DETONADOS & CIA
Destroy All Humans (PS2) 40
Killer7 (PS2) 62
Psychonauts (PS2) 70
Resident Evil 2 (PS1) 54
Saint Seiya: Chapter Sanctuary (PS2) 54

DICAS (PS2)
Baldurs Gate: Dark Alliance 2 82
Batman Begins 82
Call of Duty: Finest Hour 82
Gran Turismo 4 82
Medal of Honor: European Assault 84
Need For Speed Underground 84

DICAS (PS1)
Spider-Man 2: Enter Electro 86
Tarzan 86
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories 86

GAMESHARK (PS2)
Batman Begins 88
Def Jam Vendetta 88
Def Jam: Fight For NY 88
GTA: San Andreas 88
Medal of Honor: European Assault 90
Narc 90

Imagem de capa: *Copyright © 1986 Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation. © 2005 Bandai. Published by Bandai S.A., Distributed by Atari Europe SASU.*

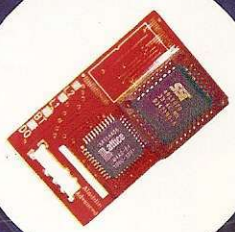
HK IMPORTS

dê muito mais força para o seu console!

A primeira empresa do Brasil a importar ModChips.

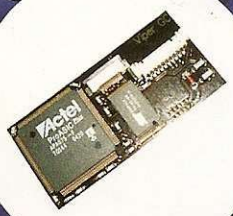
Atendimento especializado para lojistas e assistências!

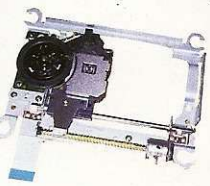
Matrix - Solução definitiva para PSTWO.



Aladdin 1.6B XT

Viper GB Único Modchip para GameCube





Leitora de Pstwo 700XX (Slim)

Único distribuidor autorizado DMS3 e Matrix Team na América do Sul.

Confira nossa super Promoção de Consoles Playstation2 !

Televendas: (51) 3039-4444

compre através de nosso site:
http://www.hkimports.com.br

parceiros oficiais:

DMS TECHNOLOGIES

MATRIX

PROMOÇÃO DETONANDO OS CAVALEIROS!!!

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando como você detonaria os heróis do jogo Cavaleiros do Zodíaco (o guia do jogo está na página 54). A frase mais criativa e engraçada ganha um PS2 com um jogo original ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre a redação da Dicas & Truques detonando os Cavaleiros do Zodíaco (leia a reportagem da página 54). O trabalho mais criativo será premiado com um PS2 e um jogo original ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PS2 com jogo ou PSP. Escolha o seu prêmio

REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de setembro de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras contando como você detonaria os heróis do jogo *Cavaleiros do Zodíaco*.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho anexo mostrando a redação da **Dicas & Truques** detonando os heróis do game *Cavaleiros do Zodíaco*.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio.
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 81, que estará nas bancas no dia 5 de outubro de 2005. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de janeiro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO E3 2005

A promoção da edição 77 da revista **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.199 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando o que aprontaria nesta última E3 se tivesse ido junto com a redação da **Dicas & Truques**. A Promoção 2 premiou um desenho mostrando Lara Croft e o Príncipe da Pérsia numa situação divertida. A frase e o desenho foram escolhidos pela redação da **Dicas & Truques para PlayStation**. Confira o nome dos dois ganhadores e veja se você é um deles:

FRASE

O QUE VOCÊ APRONTARIA NESTA ÚLTIMA E3 SE TIVESSE IDO JUNTO COM A REDAÇÃO DA DICAS & TRUQUES?

1º - Juliano Cordeiro
Rio Negrinho/SC
Frase: "Dava uma de Katamari Damacy e grudaria todos os lançamentos."
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

DESENHO

1º - Ronan de Souza Lima
Betim/MG
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

Promoção Marque com um **X** a promoção desejada e o prêmio que gostaria de receber caso seja o ganhador.

Envie o cupom até 5 de setembro de 2005. 1 ☐ 2 ☐ PS2 ☐ PSP ☐

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Como você detonaria os heróis do game Cavaleiros do Zodíaco? (até 11 palavras)

_____

_____

_____

É Memória que não acaba mais...

MAX MEMORY

datel

Porque se limitar?

Use 16MB, 32MB, 64MB de memória.

PRODUTOS ORIGINAIS DATEL / ACTION REPLAY, FABRICADOS NA INGLATERRA, TECNOLOGIA TOSHIBA E SAMSUNG, COM TODA GARANTIA DE UMA DAS MAIORES EMPRESAS DO MUNDO EM ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES.

Para sua segurança, exija sempre o selo Datel e o Certificado de Garantia Datel 100 dias

Novos Telefones : (11) 5535-2698 ou 5049-0810

Site: www.datelmaxmemory.com • e-mail: datelmaxmemory@yahoo.com.br

Descubra o Action Replay Max

São Paulo

ELETROMIL SP-CAPITAL (11) 3362-2306	GAMEONE CAMPINAS (19) 3236-6059	CDR RIBEIRÃO (16) 3911-1522	FOX FRANCA (16) 3733-3268	AD.GAMES SP-CAPITAL 11-2218674

Outros Estados

XTREME CURITIBA (41) 3232-0605	SESSÃO CRICIÚMA (48) 433-9741	REVOLUTION PORTO ALEGRE (51) 3268-3427	BITS B.HORIZONTE (31) 3271-9414	SUPERGAMES BRASÍLIA (61) 3443-1300
FIVASON RIO JANEIRO (21) 2445-1123	SHARK FORTALEZA (85) 3281-1405	BR.MODCHIP BRASÍLIA (61) 3202-8792	GBA VITÓRIA (27) 3324-9891	ASSEL RIO JANEIRO (21) 2509-2989

Este é o seu espaço para falar com a galera da redação. Peça dicas, códigos, estratégias... A resposta para as suas dúvidas está aqui

Por Julio Wecchi

Zumbis na palma da mão

Estou desesperado. Preciso dos códigos de GameShark para *Resident Evil Outbreak : File #2*, do PS2. Vocês podem me ajudar?
Rodrigo Brandão
São Paulo/SP

É claro que podemos, Rodrigo. Confira os melhores códigos para o GameShark 2 4.0 ou superior.
Código mestre
9803001E 78D0A1FB
Energia ilimitada
287B587C 686DF92D
Munição infinita
284747E0 6F1B7A65
Sempre saudável
2872F3B1 6F157A65
2872F3DE 6D1BE264
Todas as fases liberadas
182A3201 0CA5883E

Roteiro da Lara

Fiquei travado no *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Qual Dicas & Truques traz o detonado do game? É possível comprar a edição pela internet?
Cristiane Dias da Costa França
Ribeirão Preto/SP

A edição 55 traz o detonado do jogo com a solução para todos os enigmas, macetes para os chefões e o caminho mais fácil para zerar cada fase. Você pode comprar a revista pela internet. Basta acessar o portal da Editora Europa no endereço www.europanet.com.br.

Travado em San Andreas

Como faço para passar a fase Los Desperados, do *GTA San Andreas*? Já conferi o detonado que saiu na Dicas & Truques e mesmo assim, não consigo passar a missão. Vocês poderiam detalhar mais esta parte?
Diego Andrade Longhi
Caxias do Sul/RS

No seu bairro, mire nos malandros da sua gangue usando R1 *e aperte* ↑ *para recrutá-los. Os caras irão seguir o seu personagem. Entre no carro e espere todos entrarem também, depois vá com Cesar até a maloca e use a metralhadora para acabar com os inimigos. Mate o atirador no telhado, antes que o maluco use o lança-mísseis. Para seguir para a próxima missão, você deve guerrear contra outras gangues e reconquistar mais da metade da cidade. Não tem segredo, mas você precisa fazer isto na raça. Quando conquistar território suficiente, Sweet ligará em seu celular avisando.*

The Angel of Darkness pode ser o pior jogo da Lara, mas mesmo assim há gente disposta a detoná-lo

PS2 no monitor

Olá, amigos da redação. É possível ligar o PS2 num monitor de PC? O que eu preciso fazer?
Odair
via e-mail

Sim, isso é possível com a ajuda de um VGA box, um adaptador especial que converte o sinal de vídeo para o padrão VGA, dos PCs. Um dos mais baratos do mercado é o Multi Purpose VGA Box, que aceita múltiplas entradas e funciona junto com o PC (há uma chave que seleciona o sinal a ser enviado para o monitor). Este e outros modelos são importados, custam em média US$ 50 e podem ser encontrados em várias lojas virtuais, como a Link-sang (www.link-sang.com).

Não é à toa que tanta gente trava no GTA. San Andreas não só é gigante, mas é cheia de desafios

Curtindo a mulherada de San Andreas

Olá, vocês têm alguma dica do *GTA: San Andreas* para eu me dar bem com a mulherada?
Wandson Ramos
Salvador/BA

Há um truque bem divertido: pressione →, L2, L2, ↓, L2, ↑, ↑, L2, R2 durante o jogo. Uma mensagem especial aparece na tela confirmando a entrada do truque. Com esta trapaça, as garotas de programa do game irão pagar para sair com CJ. Para conquistar as namoradas, porém, o jeito é consultar a edição Extra 8, que tem tudo de GTA.

Máquinas do GT4

Que detonado foi aquele do *Gran Turismo 4* que saiu na **Dicas & Truques** nº 75? A

Ninguém quer aprender a correr em Gran Turismo 4. O que todo mundo quer é liberar os carros no truque

reportagem só trouxe as dicas para interligar dois PS2 e o traçado das pistas... Publiquem os macetes para liberar os carros secretos do game.
Milton Calhiarana
Jundiaí/SP

Milton, você tem toda a razão. Confira na seção de Dicas desta edição (página 82) a lista com todos os campeonatos que você precisa vencer para liberar cada uma das máquinas extras do GT4.

Syphon Filter fácil

Por acaso vocês teriam códigos de GameShark para *Syphon Filter the Omega Strain*, do PS2? Valeu!!!
Emivaldo B. M.
Sabará/MG

Use os códigos mais quentes que separamos e detone os terroristas facilmente (GS 2 4.0 ou superior).

Código mestre
94C5B2B4 1DB6CBF4
Energia ilimitada
24D1B6B4 17648109
24D1B6A8 0665C128
24D8B6A8 0E75C118
24C5B62E 1E7EC138
24CAB6A8 0654C189
24D193E8 12B6D794
Colete infinito
2490B668 36F45158

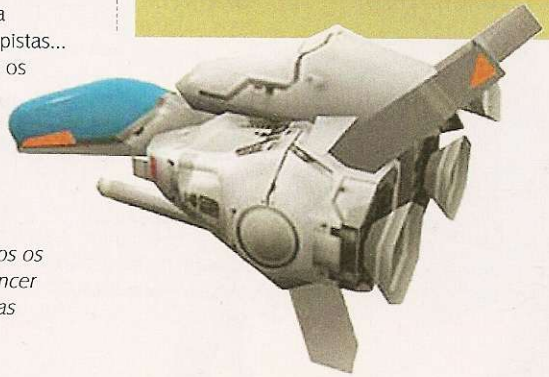
Com códigos de GameShark, até o terror psicológico de Syphon Filter fica fácil de vencer. Assim não dá nem graça

Munição ilimitada
24909628 16F455BC
Todas as fases
24403C36 B93C0847

Naves invencíveis

Não consigo destruir o último chefe do *R-Type Final*, do PS2. Vocês podem publicar alguma trapaça para o game?
Fabrício José Terciano Esteller
São Carlos/SP

Esta dica é fatal: pause o jogo, segure L2 e pressione →, →, ←, →, ←, ←, →, ←, L1, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, L1. Sua nave ficará invencível. O macete só funciona na versão americana do game.



Entre em contato!
Mande a sua dúvida para:
Fala, Galera
Endereço: rua MMDC, 121 - Butantã
São Paulo/SP - 05510-900
E-mail: playstation@europanet.com.br
FAX: (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção.

ESPECIAL LUCAS

Namco – Mais uma vez a empresa, famosa pela série *Tekken*, surpreendeu os gamemaníacos com seu novo *Katamari. We Love Katamari* é simplesmente fantástico. Apesar da jogabilidade simples, o jogo é um dos mais divertidos do PS2. Confira a análise completa na página 30.

por Julio Wechi

Novidades do PS3

Fique por dentro das últimas notícias sobre o super PlayStation que será lançado no início do ano que vem e tem tudo para sacudir o mercado de games

O PS3 das produtoras

Já está sendo distribuído para as produtoras o primeiro kit de desenvolvimento do PS3. O equipamento tem um Cell de 2,4 GHz e uma GPU (unidade de processamento gráfico) com dois chips. O interessante é que esta configuração é inferior à prometida para o PS3 na última E3, a maior feira de videogames do mundo que rolou em Los Angeles, em maio. Mesmo assim, a Sony ainda garante que o novo PlayStation terá um Cell de 3,2 GHz, como já foi publicado na Dicas & Truques nº 77. Confira a primeira imagem do kit que saiu no blog do jornalista japonês Masakazu Honda (dos sites IT Media e Watch Impress):

Se o PS3 for mesmo mais forte que este kit de desenvolvimento, os primeiros jogos não usarão toda a capacidade do videogame

Curando e matando

O Cell, o processador do PS3, não está para brincadeira. Além de turbinar a jogatina do futuro, o chip também será usado em equipamentos médicos e militares. A IBM licenciou o Cell para a Mercury Computer Systems, que irá usá-lo na fabricação de aparelhos de ressonância magnética e também em radares e sonares para submarinos. A principal vantagem do processador é a sua grande capacidade de trabalhar com imagens. Vale lembrar que o Cell também equipará os futuros televisores da Toshiba. Para quem não sabe, o componente foi desenvolvido pelas gigantes IBM, Sony e Toshiba.

Novos jogos revelados

Confira a lista com os mais recentes títulos do PS3 que já foram anunciados:

Jogo	Produtora	Tipo	Lançamento
6GUN II	n/d*	Tiro	2007
Battle Angel Alita	n/d*	Ação	2007
Darkness, The	Majesco	Ação	2006
Final Fantasy	SquareEnix	RPG	2007
I-8	Sony	Tiro	2006
Indiana Jones	LucasArts	Ação	2007
Infraworld	n/d*	Aventura	2007
Half-Life 2	Vivendi Universal	Tiro	2006
Killing Day	Ubisoft	Tiro	2006
Metronome	n/d*	Aventura	2007
Mobile Suit Gundam	Bandai	Ação	2006
MotorStorm	Sony	Corrida	2006
Ni-Oh	Koei	Ação	2006
Omikron 2	n/d*	Aventura	2007
Pirates of the Caribbean: DC	Buena Vista	Ação	2006
Project New Jersey	n/d*	RPG	2006
Psychopath	n/d*	Tiro	2006
Section 8	n/d*	Tiro	2006
ShadowClan	n/d*	Ação	2007
Soulcalibur	Namco	Luta	2006
Spider-Man 3	Activision	Ação	2007
Stranglehold	Midway	Aventura	2006
Theseis	n/d*	Aventura	2006
Tracer	n/d*	Ação	2006
Unreal Tournament 2007	Midway	Tiro	2006
Vision GT	Sony	Corrida	2007
WarDevil: Unleash the Beast Within	n/d*	Ação	2006

*n/d = não divulgada • Fonte: IGN

Square-Enix – A produtora de *Final Fantasy* está deixando os fãs de *Kingdom Hearts* malucos de tanto esperar. *Kingdom Hearts 2* foi anunciado pela primeira vez no primeiro semestre de 2003 e ia sair no início de 2004, mas a estréia foi cancelada algumas vezes e agora só vai rolar em dezembro. Haja saco!

MAX PAYNE NOS CINEMAS

A história de Max Payne vai rolar nas telonas dos EUA em 2007. Inspirado no jogo homônimo do PS2, o filme será produzido pelos estúdios da Fox, mas protagonista, diretor e elenco ainda não foram divulgados. A trama conta a vida do policial Max, que teve sua família assassinada por viciados na droga fictícia Valkyr. Entre as especulações, a mais provável é que o filme mostre as origens do policial e detalhes não revelados no game.

ranking mundo

OS MAIORES DO MUNDO

PS2

1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	AtelierIris	Gust
3	Final Fantasy X	Square
4	God of War	Sony
5	Metal Gear Solid 3	Konami
6	Dynasty Warriors 5	Koei
7	Star Ocean	Square-Enix
8	Final Fantasy X-2	Square-Enix
9	WWE SmackDown vs Raw	THQ
10	Kingdom Hearts	Square-Enix

PSP

1	Coded Arms	Konami
2	Metal Gear Acid	Konami
3	Untold Legends	Sony
4	Lumines	Bandai
5	Wipeout Pure	Sony
6	Dynasty Warriors	Koei
7	Tony Hawk´s Underground 2	Activision
8	Hot Shots Golf Open Tee	Sony
9	Twisted Metal: Head-On	Sony
10	Ridge Racer	Namco

Fonte: GameFaqs

ranking brasil

OS JOGOS DE PS2 MAIS VENDIDOS DO BRASIL

1	Gran Turismo 4	Sony
2	GTA: San Andreas	Rockstar
3	Winning Eleven 8 International	Konami
4	God of War	Sony
5	Star Wars Ep. III Revenge of the Sith	LucasArts
6	Batman Begins	Eurocom
7	FIFA Soccer 2005	Electronic Arts
8	Game Ratchet & Clank: Up Your	Arsenal
9	Burnout 3	Takedown
10	FIFA Street	Electronic Arts

fonte: Lojas Americanas e Submarino

RESIDENT EVIL COM 4 EXTRAS NO PS2

Todo fã de *Resident Evil* sabe que, infelizmente, o quarto game da saga saiu no começo do ano só para o Game Cube e que a versão do PS2 só será lançada em dezembro. No entanto, nem todo mundo sabe as vantagens que a versão do PS2 terá, para compensar a espera. A Capcom revelou que o futuro game trará cinco fases extras com **Ada Wong**, que tem um papel importante na quarta história e também aparece em *Resident Evil 2* (veja o detonado na página 70). Além disso, o título terá novos objetos e armas que não aparecem na versão do Cubo.

ZERO ZERO GAMES

Tudo para o seu Vídeo Game

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS

Consoles
Destravamento
Assistência Técnica
Jogos Originais

Promoção

à vista R$1.050,00

GARANTIA TOTAL
Sedex para todo o Brasil

TEL 3265-7086
ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86

vício extremo

Clínica para Gamemaníacos

A China abriu uma clínica só para tratar viciados em internet e jogos online. Até o momento, há 12 jovens internados, todos porque largaram seus estudos e passaram a viver 100% plugados em seus mundos virtuais. Alguns nem se alimentavam direito. O pior é que o número de gamemaníacos viciados a este ponto aumenta todo ano no país mais populoso do mundo. Há até casos ainda mais extremos, como o de um jogador que matou o amigo por ter vendido um de seus itens no *Legend of Mir*, do PC.

filmes portáteis

Aluguel de UMDs

Em parceria com a rede de locadoras japonesas Geo, a Sony está alugando filmes em UMD para os felizardos nipônicos donos de PSP. Até o fechamento desta edição, havia somente 16 títulos disponíveis para o portátil: *Homem-Aranha 2*, *Resident Evil: Apocalipse*, *Hellboy*, *O Homem Sem Sombra*, *O Justiceiro*, *As Panteras*, *Kung Fusão* e *SWAT*. Mesmo assim, isso deixa claro o quanto a Sony tem se esforçado para tornar o PSP o padrão não só para jogos, mas também para multimídia portátil.

Enquanto aqui o PSP nem existe oficialmente e nos EUA um filme em UMD é o preço de um DVD, no Japão já rola até aluguel

pirataria

Piratas no PSP

O portátil é o videogame número um dos hackers. Além de já ser capaz de rodar emuladores de outros videogames como Nintendinho e Mega Drive (leia a reportagem PSP Roda Tudo, na página 26), parece que os caras também estão conseguindo carregar jogos piratas do próprio PSP, sem usar UMDs. Arquivos de jogos, como Mercury, Lumines, Coded Arms e Puzzle Bobble, já estão circulando na internet e podem ser copiados para o Memory Stick do videogame de bolso. Depois de importados, porém, cada título precisa de um programa específico para rodar. O processo ainda é instável e, em alguns casos, exige determinados jogos originais para rodar, como *Ridge Racer*. Outro detalhe sinistro é que o truque só funciona nos primeiros PSPs japoneses, versão 1.0. Vale lembrar que a **Dicas & Truques** não recomenda o uso de jogos piratas, seja no PSP ou no PS2.

paixão nacional

Winning Eleven 9 tá na área

Agora resta saber quanto tempo vai levar para a galera daqui poder jogar online

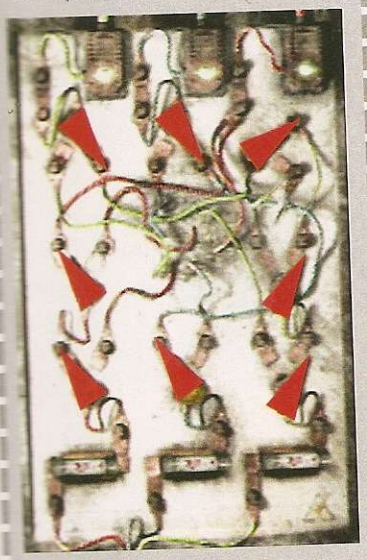
A nova versão do melhor futebol do planeta já está invadindo no Japão. *WE9* estreou exatamente no dia 4 deste mês. Além de ser mais realista, ter seleções inéditas e permitir partidas online, o game conta com o modo Nippon Challenge Go For 2006, no qual você joga com a seleção nipônica, sob a direção de Zico, para se classificar e detonar na Copa do ano que vem. Se você ainda não comprou o game do PS2, babe nestas três telas exclusivas:

Pro Evolution Soccer no PSP

A versão européia de *Winning Eleven* também será lançada para o portátil da Sony. O jogo estava previsto para PS2, Xbox e PC e agora foi confirmado também para o PSP. Apesar disso, nada foi revelado sobre os possíveis modos multiplayer e a jogabilidade da versão de bolso.

OPS! ERRAMOS...

Na **Dicas & Truques** nº 77, no detonado do *Obscure*, a foto da solução para o enigma do passo 7 (página 57) foi substituída por engano por uma outra tela, que não ajuda em nada. Confira a foto abaixo para não se enrolar com os fios:



Curtas

MOTOQUEIRO FANTASMA

A Majesco comprou os direitos do filme *Motoqueiro Fantasma* para criar o jogo *Ghost Rider*. O título terá perseguições sobre motos e cenas retiradas da superprodução de Hollywood. *Ghost Rider* terá versões para PS2 e PSP e deve sair junto com a estréia do filme, no primeiro semestre de 2006 (Estados Unidos).

CLÁSSICO NO PORTÁTIL

Princess Crown será lançado para o PSP nas versões japonesa e americana. O título saiu pela primeira vez no final de 1997, no Sega Saturn, e era um dos RPGs mais jogados do console, mas nunca foi lançado no Ocidente. O jogo terá melhorias gráficas e uma galeria nostálgica.

CRIADOR DE STREET VAI PARA OS CELULARES

Yoshiki Okamoto, o pai de *Street Fighter*, vai criar games para celulares japoneses. A produtora será a Mobcast. Yoshiki quer lançar três títulos por mês, todos desconhecidos e com jogabilidade simples.

RANKING DA IDF2

Confira as listas com os 10 primeiros gamemaníacos nos rankings da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento. Para saber mais sobre os melhores do *Winning Eleven*, acesse www.digitalstadium.com.br. O ranking dessa edição foi feito com base na classificação do dia 14 de julho.

Posição	Jogador	Pontos
1	Joao Flavio Boccolli	1410
2	Sidney Paulo Abbud	1193
3	Rodrigo "Spy" Pires	666
4	Leandro Pigatti	525
5	Jose Domingos	391
6	Kuiz Gustavo Pacces	296
7	Edivaldo Cardoso	277
8	Luis Thiago Cavalcanti	276
9	Antonio Carlos "Tico" Teixeira	257
10	Fabio Vieira	223

Posição	Jogador	Aproveitamento
1	Reginaldo Santos	1,85
2	Fabio Martins	1,84
3	Daniel Klein	1,84
4	Paulo dos Santos	1,82
5	Ricardi Yoshimoto	1,70
6	Leandro Pigatti	1,69
7	Jose Domingos	1,67
8	Rodrigo "Spy" Pires	1,60
9	Luis Thiago Cavalcanti	1,55
10	Joao Flávi Boccolli	1,54

Point

Games - Miniaturas

Desde 1989

SEDEX para todo o Brasil

Financiamos em até 18x

6x sem juros no cartão Visa

www.pointminiaturas.com.br

Rua Major Solon, 293 - Cambuí - Campinas - SP

Fone: (0xx19) 3232-8900 • email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

SHOPPINGSTATION

Videogames e acessórios mais baratos...

Confira as melhores ofertas para você comprar os seguintes produtos: PS2, PStwo, controle Dual Shock 2, Memory Card e PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas no dia 13 de julho, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,35 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar nestas lojas para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento.

Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Sobre os produtos pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior), enquanto o PS2 é o PlayStation 2 robusto que já saiu de linha (modelo SCPH 50011 ou inferior). Fique atento, pois a maioria dos PS2 listados abaixo é recondicionada. O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Alguns pacotes contam também com o filme em UMD do *Homem Aranha 2*, mas estes kits são limitados e devem acabar logo. Todos os preços listados estão em moeda nacional (R$).

Lojistas: se sua loja não estiver nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	PStwo	PS2	Dual Shock 2	Memory Card	PSP
Antrax Games	(0xx11) 6694-5177	*840,00	*890,00	69,00	69,00	**990,00**
Aline Games	(0xx11) 3228-2690	*850,00	——	75,00	70,00	——
Alpha Games	(0xx31) 3274-2988	*890,00	*990,00	90,00	80,00	1.099,00
Avalanche	(0xx11) 6852-2881	790,00	——	79,00	79,00	1.090,00
Brasil Games	(0xx11) 4990-2284	*950,00	1.050,00	80,00	80,00	1.200,00
Butica Games	(0xx11) 6244-5392	*950,00	——	70,00	65,00	1.000,00
Casa do Game	(0xx19) 3524-4741	*1.200,00	*1.200,00	110,00	90,00	——
CJ Games	(0xx11) 5072-2073	*890,00	——	79,00	75,00	1.100,00
Dragoon Games	(0xx11) 3846-4375	*990,00	——	——	90,00	——
Eletromíl	(0xx11) 3362-2306	*890,00	*990,00	**49,50**	59,50	**990,00**
Fratello Games	(0xx11) 3361-2783	——	*990,00	85,00	75,00	1.100,00
Game Over	(0xx11) 3992-2350	*900,00	*950,00	95,00	75,00	1.285,00
GameOne	(0xx19) 3236-6059	*850,00	*1.030,00	84,00	74,00	1.300,00
Games Brasil	(0xx11) 6635-1496	*799,00	——	80,00	70,00	1.039,00
LS Games	(0xx11) 3228-1913	*900,00	——	90,00	70,00	——
Nikas Games	(0xx11) 3976-9625	——	*1000,00	85,00	85,00	——
Planet Games	(0xx11) 6987-2641	*895,00	*980,00	70,00	80,00	1.150,00
Playhouse	(0xx11) 3337-1960	***749,00**	***879,00**	59,00	**59,00**	999,00
Play Off Games	(0xx11) 5585-0566	**749,00**	*999,00	80,00	90,00	1.060,00
Podium Games	(0xx11) 3277-0751	*980,00	*980,00	98,00	89,00	——
Point Games	(0xx19) 3232-5488	*999,00	——	75,00	79,00	1.300,00
Point Games (SP)	(0xx11) 3721-4045	998,00	——	100,00	115,00	1.300,00
Porão Games	(0xx15) 3285-2525	*999,00	*1.499,00	99,00	99,00	1.199,00
Píer 88	(0xx11) 6192-9624	897,00	**1.049,00**	98,00	88,00	1.290,00
Ricky Brinquedos	(0xx11) 5687-4471	*1.200,00	*1.200,00	100,00	100,00	——
Rock Laser Games	(0xx11) 6631-9979	*1.100,00	*1.100,00	80,00	67,00	1.200,00
SS Games	(0xx11) 3328-6804	*1.100,00	*1.100,00	80,00	67,00	1.200,00
Tec Games	(0xx11) 3362-0036	*800,00	*890,00	70,00	60,00	1.050,00
Thunder Games	(0xx11) 6641-4303	*1.200,00	——	100,00	100,00	——
Tilt's Games	(0xx11) 6191-3000	*1000,00	——	80,00	80,00	——
Trop Games	(0xx19) 3272-4943	*950,00	——	85,00	80,00	1299,00
W2N Games	(0xx11) 294-0222	*950,00	——	100,00	90,00	1.100,00
Wave Games	(0xx11) 5541-8066	——	*1.050,00	110,00	98,00	——
World Games	(0xx15) 3234-1584	799,00	——	119,00	99,00	1.099,00
World Online	(0xx11) 3698-5598	*990,00	——	85,00	85,00	999,00
Netunia	(0xx11) 3825-7600	897,00	——	108,00	99,00	1.299,00
Só PlayStation	(0xx31) 3201-1845	*850,00	——	80,00	80,00	——
Tec Games	(0xx11) 3362-8986	*800,00	*890,00	70,00	65,00	1.100,00
V12 Games	(0xx11) 4787-3332	*1099,00	*1099,00	89,00	79,00	1.399,00
X-treme Games	(0xx41) 3232-0605	*950,00	——	120,00	100,00	1.350,00

Fonte: As próprias lojas *** Console modificado**

PlayHouse
Assistência Técnica
www.playhousesp.com.br
playhouse@playhousesp.com.br
REDE SHOP
MasterCard
VISA Electron
VISA
THE TEAM
OFFICIAL RESELLER
THE TEAM
BRAZIL
DESTRAVAMENTO
**R $ 180
Promoção !!
Rua Vitória,247-Lj 15-SP
(11)222-3608/ 3337-1960
*R$749,00**
* Pagamento em dinheiro
** Console Modificado

MARC ECKŌ'S getting up

CONTENTS UNDER PRESSURE

Lute pela liberdade de expressão e surpreenda-se em um game criado pelos mestres da cultura de rua norte-americana

por Humberto Martinez

Uma agradável surpresa. Assim pode ser definido *Getting Up*, que chega ao PS2 agora em setembro. A versão de testes mostrada em maio, durante a E3, já mostrou que o jogo mescla com sucesso controles intuitivos e muita liberdade de ação em cenários abertos.

No controle de Trane, seu objetivo é expressar o descontentamento de uma juventude rebelde contra seu governo opressor pichando diversos pontos da cidade. Chegar aos pontos certos exige muita acrobacia, mas ao mesmo tempo também é preciso enfrentar gangues de arruaceiros e ainda manter-se fora do alcance das tropas do governo, o que proporciona uma boa mistura de ação, exploração e até furtividade, no melhor estilo de *Splinter Cell*.

Arte das Ruas

O tema do jogo não foi escolhido por acaso. A mente por trás de *Getting Up* é o estilista Marc Ecko, um dos maiores divulgadores da cultura de rua dos EUA.

Editor-criador da revista *Complex*, Ecko dá destaque e apoio aos grafiteiros gringos e divulga com estilo este meio de arte e expressão das ruas. Até grife o cara tem. Trata-se da Ecko Unitd, que estampa as roupas dos "manos" lá fora e já está aparecendo nas lojas daqui. O mais importante, porém, é que Marc é gamemaníaco assumido, por isso, garante que seu game será algo legal de jogar, e não apenas um mero delírio artístico.

Abaixo o Grande Irmão

Se depender da propaganda do governo, New Radius, a cidade fictícia de *Getting Up*, é o lugar perfeito para se viver. A verdade, porém, é mais sinistra. Como em *1984*, a sinistra obra de George Orwell, o povo de New Radius vive à sombra de um governo totalitário, que vigia cada movimento de seus cidadãos e pune qualquer oposição com a morte.

É aqui que você entra. Disposto a arriscar a vida pela liberdade de expressão, Trane deve usar seu grafite para mostrar a verdade ao povo, desfigurando as hipócritas propagandas do governo.

Distribuidora: Atari **Produtora:** The Collective **site:** www.atari.com/gettingup **Tipo:** Ação **Previsão:** setembro de 2005 **Console:** PS2

Exploração e Furtividade

Usar o grafite para provocar a revolta popular é o objetivo de Trane, mas não sua única habilidade. Para conseguir o que quer, o protagonista de *Getting Up* precisa escalar prédios, torres, outdoors e até "surfar" em trens em movimento para expor sua mensagem. Os controles são destruidores. As acrobacias, o ponto forte do jogo, são feitas apenas com o direcional, e a câmera, cujo ajuste é manual, permite a exploração rápida dos lugares e reduz a chance de erro nos saltos mais arriscados. Além disso, a vigilância do governo exige que se abuse da furtividade, camuflando-se nos cenários, para chegar aos locais que tiverem vigilância mais intensa.

Aprenda com os melhores

A cultura de rua aqui é de verdade. Mais de 60 grafiteiros famosos dos EUA e de outros cantos do mundo foram convidados para criar centenas de pichações diferentes para os cenários dos game. Além disso, seis grafiteiros ganharam versões virtuais e participam da trama como mentores de Trane, ensinando-o a criar novas artes. Veja quem são os caras:

SEEN: famoso por pintar vagões inteiros de trem, de cabo a rabo, Seen tem suas artes expostas até em museus. Trane aprenderá com o mestre como pintar insanamente os vagões.

T-kID170: conhecido como Terrible Kid, começou na década de 70 desenhando em trens e atualmente pinta murais em Nova York. Seu papel será ajudar Trane a arte de pintar nos muros.

COPE 2: conhecido por grafitar nas estações do metrô nova-iorquino na década de 70. Ensinará Trane a deixar suas marcas nos túneis e estações de metrô.

SMITH: renomado artista da velha-guarda, atua até hoje desenhando murais para grandes empresas. Smith vai ensinar diversas técnicas para Trane agir sorrateiramente.

OBEY: ainda estudante, ganhou respeito ao criar uma arte insana para a divulgação do lutador de luta livre André the Giant. Ensinará Trane a produzir cola para fixar cartazes.

FUTURA: na ativa desde os anos 70, foi um dos responsáveis pelo reconhecimento do grafite como arte. No jogo, Futura ajuda Trane a encontrar outros feras.

Distribuidora: Activision **Produtora:** Neversoft **Site:** www.neversoft.com **Tipo:** esporte **Previsão:** Outubro de 2005 **Console:** PS2

Tony Hawk's American Wasteland

Com mais liberdade do que qualquer outra versão, no sétimo jogo Los Angeles é o cenário para a realização de manobras insanas

Além do novo sistema de jogo, o novo *Tony Hawk's* também incluirá manobras inéditas

Mudar o visual do skatista a qualquer hora e andar de bike são algumas das novidades desta versão

Se a liberdade de escolha das três últimas versões da série Tony Hawk's não foi suficiente para você, prepare-se para uma surpresa em *American Wasteland*. Usando o mesmo esquema de GTA: San Andreas, o novo jogo do skatista mais conhecido do planeta terá um único e imenso cenário à disposição (a cidade de Los Angeles), que poderá ser explorado sem limitações e, o melhor, sem pausas na ação. É possível iniciar missões ou modificar o visual do personagem, visitando uma das várias lojas espalhados pelos bairros da cidade virtual, sem perder tempo com loadings.

Herança das duas versões anteriores, o skate mais uma vez não será o único meio de transporte disponível. Felizmente, os demais veículos não serão carros toscos nem bugigangas móveis que só podem ser usadas em determinados objetivos. A qualquer momento será possível deixar a prancha de lado para pedalar pelas ruas em cima de uma bicicleta. Trocar o skate pela magrela, no entanto, acarretará numa mudança total nos controles do jogo.

Ao contrário da série *Mat Hoffman's Pro BMX*, também da Activision, que utilizava a mesma configuração para o comando do skate em todos os veículos, *American Wasteland* adota as duas alavancas analógicas como controle padrão das magrelas. Com a da esquerda você faz as curvas, enquanto a direita é usada para realizar as manobras.

Para os portáteis, por enquanto, não há boas notícias, já que nenhuma informação sobre uma conversão do jogo para o PSP foi divulgada até agora. A possibilidade, porém, certamente não será descartada pela produtora.

Esqueça os veículos toscos de *TH Underground 2*. Aqui, ou você anda de skate ou de bike. Mais nada

POR QUE VALE A PENA?

Visitar todos os cantos de Los Angeles sem perder tempo com loadings deve ser uma experiência única

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** EA Canada **Site:** www.easports.com **Tipo:** Esporte **Previsão:** Nov. 2005 **Console:** PS2

SSX On Tour

Velocidade absurda é o atrativo do novo jogo

Existe uma razão para o intervalo maior de tempo entre o lançamento de *On Tour* e as outras versões da série: a quantidade de novidades. Para passar uma idéia da velocidade absurda atingida pelos personagens durante as descidas na neve, o jogo recebeu alguns efeitos visuais que dão a mesma sensação de vertigem presente nas corridas de *Burnout 3*.Outra novidade interessante é a inclusão de esquis. Com manobras e animações próprias, essa opção deverá não apenas agradar aos fãs da série, como também poderá chamar a atenção de novos jogadores.

A personalização também ganha espaço na nova versão. Como o protagonista do novo modo principal é um atleta amador, o jogador poderá customizar o visual do personagem com diferentes tipos de penteados e peças de roupa.

POR QUE VALE A PENA?

Velocidade insana e personalização com certeza darão um fôlego novo à série

De snowboard ou de esqui, você deve ter em mente que o objetivo aqui é um só: radicalizar ao máximo

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

Disk Games
Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site
www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas
(19) 3242-0541

PlayStation 2
XBox
Nintendo DS
Game Cube
Lançamento
PSP Sony

Distribuidora: Rockstar **Produtora:** Rockstar Vancouver **Site:** www.rockstargames.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Out. 2005 **Console:** PS2

Bully

Depois das ruas de San Andreas, é hora da sala de aula se tornar alvo da subversão do pessoal da Rockstar

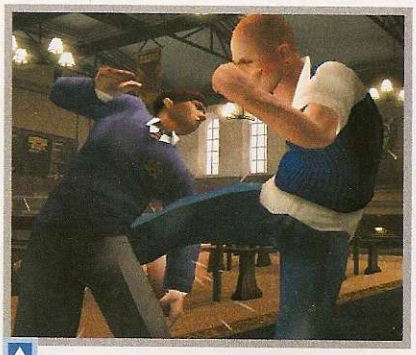
Bully é um caso à parte na história da Rockstar. Explica-se. O jogo é o primeiro na história da produtora que se passa num ambiente escolar, o que, num primeiro momento, pode confundir os fãs. Seu propósito, porém, como manda a cartilha de quem fez *GTA*, não é nada educativo.

Na pele de Jimmy Hopkins, o estudante mais folgado de um reformatório chamado Bullworth Academy, seu objetivo será praticar ações típicas de qualquer estudante "do fundão", como arrumar confusão com alunos de outras séries, bater boca com professores irritantes, cabular aula e até abusar dos bichos com trotes de mau gosto. Tudo isso, é claro, para que você se torne a pessoa mais respeitada do campus no fim do ano.

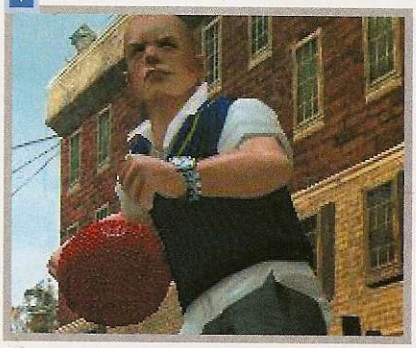
Como na série *GTA*, *Bully* deverá contar com uma trilha sonora de peso, composta por artistas e grupos conhecidos de vários estilos diferentes, porém, nenhum nome foi divulgado até o momento.

POR QUE VALE A PENA?

Se você não teve a oportunidade de zoar os manés no colégio, eis a sua chance de fazer isso sem se encrencar



Você pode até tentar evitar, mas cedo ou tarde terá de usar os punhos para ganhar algum respeito



Distribuidora: Eidos Interactive **Produtora:** Io Interactive **Site:** www.hitmanbloodmoney.com **Tipo:** Ação **Previsão:** Set. 2005 **Console:** PS2

Hitman: Blood Money

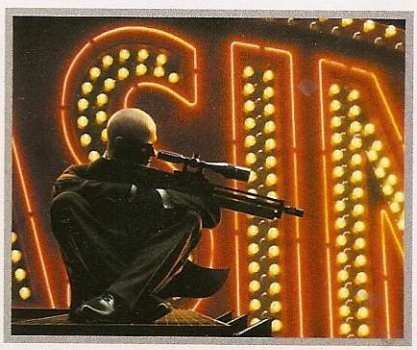
Em sua quarta versão no PS2, a série incorpora uma opção capaz de alterar os acontecimentos da trama ao longo do jogo

Agente 47, o assassino careca, mal-encarado e sangue frio da série *Hitman*, está de volta para mais uma jornada no PS2.

O diferencial de *Blood Money* em relação aos jogos passados é um sistema que pode tanto facilitar como dificultar a vida do jogador em missões futuras. Tudo depende da atuação do personagem durante os seus serviços. Sair metendo bala em todo mundo ou deixar vestígios de seus atos nos cenários fará com que os crimes sejam investigados pela polícia e pela mídia. Dessa forma, personagens secundários e inimigos serão capazes de reconhecê-lo com mais facilidade, o que anulará qualquer tentativa de passar despercebido nas missões seguintes. Realizando os serviços de maneira discreta, por outro lado, você não chama a atenção das pessoas, permanece desconhecido e ainda recebe recompensas em dinheiro, que podem ser usadas na compra de novos armamentos ou para limpar a barra de 47 depois de algum trabalho mal executado.

POR QUE VALE A PENA?

O sistema que afeta a história de acordo com seu estilo, vai dar ainda mais realismo ao jogo



Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

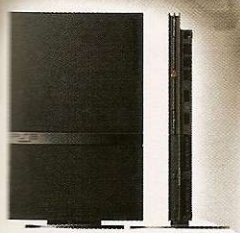
Fratello Games

Financiamos suas compras em até **12x**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOÇÃO
POR R$ 109,00

PS Two



PS II

X-Box

Game Cube

Nintendo DS

PSP

Venus +

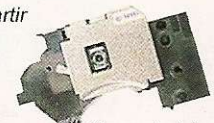
Matrix Infinity

LA6508

Mars - 805

PROMOÇÃO

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R$ 250,00 à vista!

Troca do leitor PS One R$ 139,00 à vista!

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

PCI para PS2 SCPH 50001

Thunder Chip

Murano

Troca do leitor original Game Cube R$ 200,00 à vista!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Distribuidora: Eidos **Produtora:** CORE Design Limited **Tipo:** Ação **Previsão:** 2º semestre de 2005 **Console:** PSP

Free Running

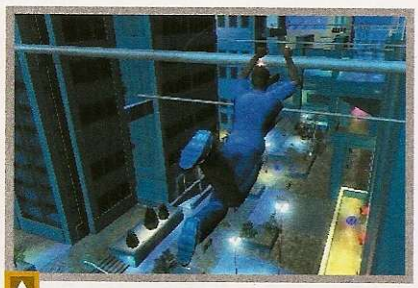
Esporte radical desconhecido vira game nas mãos do antigo time responsável pela série Tomb Raider

É um esporte, acredite. Se você nunca ouviu falar de free running, fique tranqüilo, pois você não é o único. Criado pelos franceses Sebastien Foucan e David Belle (Foucan já está confirmado para aparecer no jogo), o Parkour, como também é conhecido, é um esporte em que os praticantes correm por locais públicos transpondo obstáculos com movimentos acrobáticos da maneira mais estilosa possível. Em resumo, é como se você jogasse *Prince of Persia* pelas ruas, pulando muros, escadas e carros com suas habilidades acrobáticas sem limites.

O jogo rola em três áreas da cidade de Londres e os cenários podem ser explorados livremente. No total, são 40 movimentos disponíveis e cerca de cinco modos de jogo diferentes, entre eles o Target Hit, cujo objetivo é passar por determinados obstáculos antes do término do tempo.

POR QUE VALE A PENA?

Vídeos reais da internet provam que o esporte é mesmo radical. O jogo não deve ser diferente



O bom de realizar maluquices como esta no game é que você não corre o risco de se quebrar inteiro

Distribuidora: From Software **Produtora:** From Software **Tipo:** Ação **Previsão:** sem data definida **Console:** PSP

Tenchu: Shinobi Taizen

Série estréia no portátil com missões personalizadas e fases exclusivas

Shinobi Taizen, a estréia da série *Tenchu* no PSP, vem cheia de surpresas. A primeira delas é o ressurgimento do modo para criação de missões, disponível apenas na versão *Birth of the Stealth Assassins*, do PS1. Todas as fases podem ser salvas e transferidas entre Memory Sticks, o que deve aumentar muito a vida útil do título, já que praticamente nenhuma missão será igual a outra.

POR QUE VALE A PENA?

As fases extras e o esquema de jogo mais simples prometem agradar tanto aos fãs quanto aos jogadores casuais

A furtividade ainda será essencial para se evitar combates com muitos inimigos ao mesmo tempo

Outro fator que aumenta a duração do título é que estágios extras poderão ser baixados pela internet. O melhor de tudo, porém, é que esses cenários estão sendo criados não apenas pelos desenvolvedores do game, mas também por figuras conhecidas da indústria japonesa de jogos, como Yuji Naka, criador do *Sonic*, e Akihiro Hino, que recentemente trabalhou em *Dragon Quest VIII*.

A furtividade continuará sendo a base do jogo, mas ajustes estão sendo feitos na ação para que *Shinobi Taizen* adapte-se melhor ao esquema descompromissado de jogo, característico dos consoles portáteis.

Guilty Gear Judgement

POR QUE VALE A PENA?

Só a qualidade gráfica do game já é suficiente para atrair a atenção dos gamers

O modo Booster funciona como os antigos games de pancadaria: avance e bata sem dó

A série *Guilty Gear* ganhará um episódio para o PSP em breve, e se depender das imagens liberadas pela produtora até agora, ela continuará no topo da lista quando o assunto é qualidade gráfica. O único modo de jogo disponível em *Judgement* que se tem notícia por enquanto é o chamado Booster, uma pancadaria com movimentação lateral nos moldes de clássicos como *Final Fight* e *Streets of Rage*. Nesse modo, o único que pôde ser testado pela redação, o botão ✖ era usado para a realização de saltos, então fica a dúvida se essa opção também será utilizada nos combates mano-a-mano, o que poderia atrapalhar quem já está acostumado com a configuração padrão. Além do Booster e do já confirmado modo Arcade, o jogo suportará dois tipos de partidas multiplayer via conexão WiFi.

Console: PSP **Produtora:** Arc System Works
Previsão: novembro de 2005

Para quem quer dar porrada com os amigos, dois modos multiplayer já estão confirmados

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Libertador Infinity	US$ 15
Matrix	US$ 40
Ótica PS1 - Made in China	US$ 18
Ótica PS2 400B / C / R e HD7	US$ 95
Ótica Dreamcast jap	US$ 28
Ótica PS2 Slim	US$ 50
Flat Alongadora	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4
Laser PS1	US$ 4
Laser PS2	US$ 25
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 25
LA 6508 orig.	US$ 33
BA 5986	US$ 6
BA 5810	US$ 6
BA 5815	US$ 6
BA 5954	US$ 6
BA 5977	US$ 6
BA 6392	US$ 6
BA 6398	US$ 6
BA 6664	US$ 6
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6

Bios PS1	US$ 10
Capacitor 100X200V	US$ 1
Fonte GAME CUBE	US$ 75
Controle MEGADRIVE	US$ 2
Controle PS2 Orig.	US$ 23
Controle X-BOX Orig.	US$ 35
Modem PS2	US$ 20
Memory Card PS2	US$ 20
Lente p/ PS1	US$ 5
Motor CD p/ PS1	US$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
Polia CD PS1	US$ 2
CDX 8606	US$ 10
Kit Engrenage PS1	US$ 3
Modulador RF 2CAN	US$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 20% + SEDEX

Informática

TABELA INFORMÁTICA
www.sulamericana.com
20% + SEDEX

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 120 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Console PS2
US$ 293
50001 com modem

Console X-Box
Desbloqueado
US$ 286

Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

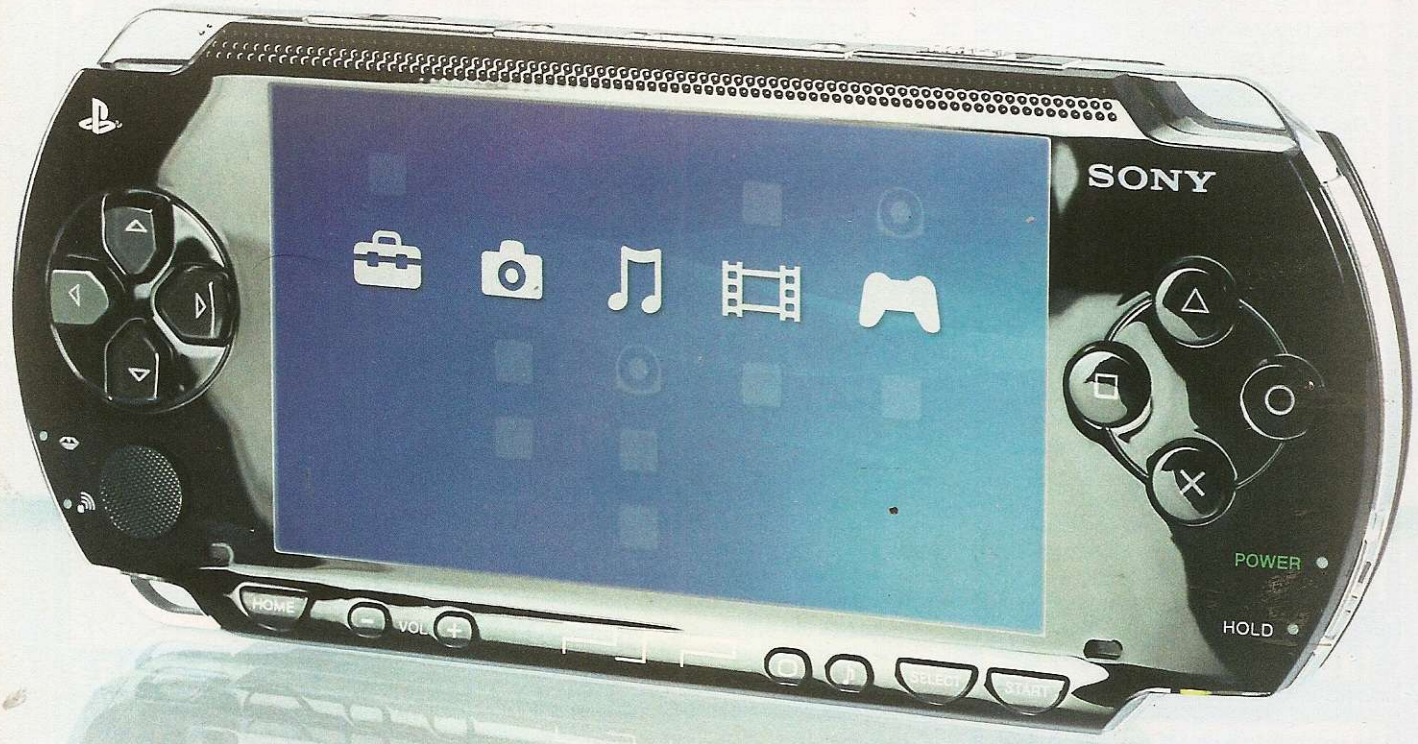
Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1 / PS-One e PS2 – Sega Saturn – Dreamcast – S-Ness / Nintendo 64 e Game Cub

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

PSP roda tudo

A trava do PSP já era. Veja como rodar jogos de NES, Mega Drive, SuperNES e conheça um pouco mais sobre a capacidade do melhor videogame portátil da história



Todo mundo sabe que o PSP é um portátil cheio de truques. Jogos, fotos, vídeos, músicas MP3... quase tudo que é multimídia o PSP roda. Mesmo assim, quando se tem mais de 200MHz de processador na mão e uma tela de fazer inveja aos melhores players de DVD portáteis, fazer quase tudo não é o suficiente. Por isso, viciados em PSP já hackearam o aparelho e liberaram sua capacidade para que, além de filminhos e musiquinhas, o aparelho rode o que os gamemaníacos mais querem: emuladores.

Usar um PSP para rodar jogos antigos pode parecer um contra-senso, mas é só rodar um clássico no portátil para se convencer. Ter na telinha clássicos como *Super Monaco GP*, *Sonic*, *Mario* ou mesmo *Flashback*, o melhor jogo de aventura de todos os tempos (ao menos na minha humilde opinião), prontos para jogar a qualquer hora, atrai qualquer um. Por isso, se você tem um PSP ou pensa em comprar um, confira esta reportagem. Você vai ver que o portátil pode fazer muito mais do que o que vem escrito na caixa.

Programas para o PSP

Conheça alguns dos programas que já estão disponíveis na internet para rodar no portátil da Sony. Para baixá-los, basta

PSP Media Center

O PSP, por padrão, só toca músicas nos formatos MP3 e ATRAC3. Com este player, porém, o portátil também pode reproduzir músicas no formato OGG Vorbis, menores que MP3, e MODs. É bom ficar de olho neste player, pois logo ele será capaz de rodar outros formatos de música e, quem sabe, até vídeos. Processador para isso o PSP tem.

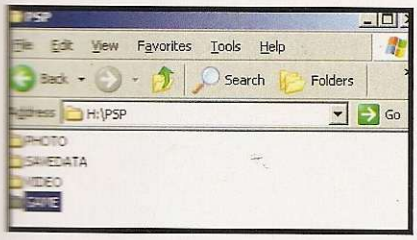
DOOM PSP

É isso mesmo. O mesmo *DOOM* do PC agora roda no PSP. O suporte às fases e inimigos do jogo ainda é limitado, mas já dá para ter uma idéia do que virá. Para instalá-lo, certifique-se de usar o nome DOOM-PSP, no KXploit Tool, ou o game não roda. Antes de iniciá-lo, copie a pasta *SAVE* e o arquivo DOOM1.WAD para a pasta DOOM-PSP.

NesterJ

Emulador de Nintendinho para o PSP. Depois de instalado, você deve copiar as ROMs e os arquivos Famicom.dat e MENU.bmp para a pasta do emulador. A lista de jogos já aparece na tela inicial. É só selecionar a ROM na tela e pressionar ● para jogar. O botão L abre o menu de sistema, que permite salvar o seu progresso a qualquer momento.

Como rodar programas e emuladores



No PSP japonês (versão do sistema 1.00)

Nesse o truque era tão fácil que o sistema do PSP teve de ser atualizado antes de chegar aos EUA. Tudo o que é preciso fazer é criar uma pasta GAME, dentro da pasta PSP do Memory Stick. A seguir, crie uma pasta para cada jogo ou emulador que você deseja rodar e coloque os arquivos lá dentro. Na seção Game do portátil, acesse o Memory Stick para ver os programas instalados e use ▲ para rodar os que você quiser.

No PSP americano ou no japonês atualizado (apenas para versão do sistema 1.50)

Aqui a coisa fica um pouco mais complicada. É preciso acessar o site PSP Hacks (www.psp-hacks.com), abrir a seção Downloads e baixar o programa KXploit. Você também precisará do WinRAR (www.winrar.com) para descompactar o KXploitTool Setup e instalá-lo. Concluída a instalação, siga os passos a seguir para rodar os programas no portátil.

1 Rode o KXploit tool. No campo *Nombre*, escolha um nome para o programa ou emulador que você vai rodar e, em *Fichero PBP*, localize o arquivo PBP do programa. Agora é só selecionar a letra do drive na qual o PSP está conectado, em *Unidad PSP*, e clicar em *Generar Ficheros* para que o jogo seja instalado no portátil automaticamente.

2 O KXploit Tool copia apenas o arquivo PBP para o portátil, por isso, se o programa precisar de mais arquivos (as ROMs de um emulador, por exemplo), você deve localizar a pasta do jogo manualmente no PSP. O programa cria duas pastas para cada jogo: uma com o nome correto e outra com um sinal de % no final. Na hora de copiar os arquivos adicionais, ignore a pasta terminada em %.

3 Copiado o jogo, basta rodá-lo como no PSP japonês. Localize a seção *Game*, no menu do portátil, e entre na área do Memory Stick. Para cada programa instalado aparecerá também um ícone com o aviso *Dados corrompidos* (Corrupted data). Não se preocupe. Isso faz parte do truque de destravamento e é perfeitamente normal.

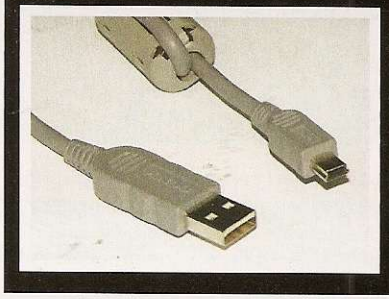
Dica: Alguns programas exigem que o jogo seja instalado em uma pasta específica do portátil, indicada no campo *Nombre* do KXploit. *DOOM*, por exemplo, só roda se a sua pasta se chamar DOOM-PSP. Por isso, se algum programa não rodar, confira o seu arquivo readme.txt e veja se há alguma indicação de nome de pasta para a instalação.

Qual a versão do meu PSP?

Emuladores, por enquanto, só rodam nas versões 1.0 e 1.50 do portátil. Para saber qual a versão do seu PSP, acesse o ícone da esquerda e abra a opção *System Settings* (Definições de Sistema). A versão aparecerá no item *System Information* (Informação do Sistema).

Conexão USB

Para rodar programas no PSP, fazer backup dos saves, ou mesmo transferir fotos e músicas para o aparelho, é preciso conectá-lo a um PC com Windows XP, por meio de um cabo USB. O cabo não vem com o portátil, mas é idêntico ao utilizado pela maioria das câmeras digitais comuns, com uma ponta do tipo USB e outra miniUSB (veja a foto). Para ativar a conexão, porém, não basta plugar o portátil no micro. Após conectá-los, é preciso ir ao menu de sistema do PSP (é o ícone mais à esquerda) e ativar a opção *USB Connection* (Ligação USB) com o botão ✖. Com isso, o conteúdo do Memory Stick aparecerá automaticamente entre os discos, no ícone *Meu Computador*, permitindo que você copie arquivos e crie pastas à vontade, como determinado nos tutoriais desta reportagem. Mas fique esperto, pois a conexão não funciona no Windows 98.



acessar a seção Downloads do site PSP-Hacks e clicar no link da área de Homebrews. O endereço é www.psp-hacks.com

SEGA Genesis Emulator

Mega Drive no PSP. Para instalar, crie uma pasta com o nome PSPGenesis e, após passar o EBP pelo KXploit, copie o arquivo System.fnt e as ROMs para a pasta do jogo. Para rodar bem, o emulador exige que se faça um overclock do PSP para 333 MHz. Pressione ✖ na tela para mudar o clock. Vale lembrar que, com overclock, a bateria acaba mais rápido.

uo_Snes9x

Emulador de SNES. Instale o EBOOT.PBP na pasta de sua preferência, usando o KXploit, e coloque as ROMs na mesma pasta. Assim como no emulador do Mega Drive, para muitos jogos é preciso fazer o overclock do PSP. Após iniciar o jogo com ●, mova o analógico para a esquerda, mude a opção *PSP clock* para 333 MHz e selecione *Continue*.

SMS PSP

Este é para quem não esquece clássicos como *Alex Kidd in the Miracle World*, *Afterburner* e *Outrun*. E o melhor é que este emulador, além de rodar jogos do Master System, também suporta os títulos exclusivos do Game Gear. É só instalar o programa em qualquer pasta e copiar as ROMs para o mesmo lugar. Seu único defeito é que ele ainda não roda jogos com som.

Fundos de tela personalizados

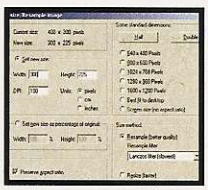
Por uma mancada inexplicável da Sony, o PSP não permite que seus fundos de tela sejam personalizados. Quem tem um PSP 1.0 ou 1.50, porém, pode usar o truque dos emuladores para trocar as cores de fundo por imagens personalizadas. Para isso, é preciso baixar o programa PSPersonalize, disponível na seção de downloads do site PSP Hacks (www.psp-hacks.com). Veja como fazer para substituir as imagens:

Aviso:

Fique muito esperto com o tamanho das imagens. Se o arquivo não estiver no exato padrão descrito nesta reportagem, seu PSP pode ter problemas para exibir os ícones e as opções de sistema após a personalização.

1. Baixe e descompacte o PSPersonalize. A senha para descompactar o arquivo é *1up*. A seguir, rode o KXploit tool e instale-o, sob o nome PSPersonalize. O arquivo EBP está na pasta MS1\GAME\PSPersonalize.

2. As imagens devem ser do tipo BMP, em 24 bits de cor, e suas dimensões não devem, em hipótese alguma, serem maiores que 300x170 pixels. Para criar uma imagem neste padrão, é preciso usar o IrfanView. Baixe-o no site www.irfanview.com e instale-o. Depois de rodar o programa, tecle *O*, escolha a imagem a alterar e clique em OK.

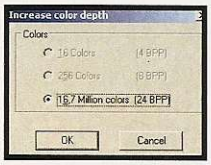


3. Tecle *Ctrl+R* para alterar o tamanho da imagem. Mantenha a opção *Preserve aspect ratio* ativada e mude o valor do campo *Width* para 300. O campo *Height* ficará com um valor maior que 170, mas não vale a pena forçar este valor aqui para não distorcer a imagem. Dê *OK*.

Não zoe o PSP

Mexer no software do PSP não é brincadeira. Antes de tentar manobras como a personalização das telas do seu portátil, teste programas mais simples, ou você pode acabar perdendo seus saves. E não caia no conto do downgrade de bios. Se a versão do seu sistema for maior que a 1.50, não há como substituí-la por uma versão menor. Tentar uma gambiarra dessas pode transformar seu PSP num caro e brilhante tijolo de plástico.

4. Clique com o mouse sobre a imagem e arraste para desenhar um retângulo. Não se preocupe com o tamanho. Agora clique sobre as bordas deste retângulo e arraste-as até que a largura cubra toda a imagem e a altura fique em 170 pixels. Você pode conferir as dimensões no título da janela do IrfanView.



5. Dê *Ctrl+Y* para recortar a imagem. À esquerda, na barra de status, os valores devem ser 300 x 170 x 24 BPP. Se o número à frente de BPP for menor que 24, selecione a opção *Increase Color Depth*, no menu Image, marque *16,7 Million colors* e dê OK.

6. Tecle *S*. Salve a imagem no cartão do PSP, fora de qualquer pasta. O fundo do PSP é trocado a cada mês, assim, cada imagem deve ter o número do mês que vai substituir: 01.BMP para janeiro, 03.BMP para março, 11.BMP para novembro, e assim por diante. Agora inicie o PSPersonalize no portátil e tecle ● para confirmar a substituição de cada uma das imagens. Quando o programa exibir a mensagem *Finished*, aperte o botão *Home* e confira o novo fundo de tela.

Dica: O site PSP Hacks tem as 12 cores de fundo originais, caso queira restaurá-las. Na dúvida, baixe o pacote de imagens e guarde-o com você. Mas fique atento, pois caso você atualize seu sistema e o PSPersonalize não rode mais, será impossível restaurar as imagens.

Pirata não

Apesar de permitir a execução de softwares não autorizados pela Sony, ainda não há hack de PSP que rode com segurança cópias de jogos. Apesar de haver algumas experiências bem-sucedidos com jogos específicos, como *Lumines*, ainda não há meio de se rodar imagens de UMD no portátil. Se algum site prometer isso, pode ser golpe. Vale lembrar que a **Dicas & Truques** não apóia a pirataria de jogos em hipótese nenhuma.

Socorro! Deu tela branca

Sem desespero. Este é um bug do PSP e tem solução. Se você forçar a mudança do mês com imagens de fundo personalizadas para ver a próxima foto, a temida tela branca vai aparecer. Pressione ✖ duas vezes para reconfirmar a data e a próxima tela aparecerá na hora.

Fotos, vídeos, músicas...

Isso dá pra fazer em qualquer PSP. É só saber onde colocar os arquivos. Conecte o portátil ao PC e siga as instruções a seguir:

Fotos digitais: No cartão, crie uma pasta chamada PSP e, dentro dela, outra com o nome PHOTO. Você pode criar uma pasta para cada álbum. O item Digital Camera Images (Imagens de Câmara Digital) é um atalho especial para fotos de cartões de câmeras da Sony. Se quiser colocar fotos lá, crie uma pasta chamada DCIM no cartão e, dentro dela, outra com o nome 100MSDCF.

Músicas MP3: crie uma pasta chamada PSP no portátil e, dentro dela, outra com o nome MUSIC. Como nas fotos, você pode criar uma pasta para cada grupo de músicas. Só não é permitido criar subpastas dentro delas.

Filmes: com filmes, o processo não é tão simples. Os arquivos devem ser de uma variedade específica de MPEG-4 (veja o quadro *Vídeos para o PSP*, à direita) e devem ter nomes específicos para que o aparelho os reconheça. Além disso, para que os filmes apareçam no portátil, é preciso criar uma pasta chamada MP_ROOT no cartão e, lá dentro, criar outra com o nome 101MNV01, na qual os arquivos devem ser armazenados.

Vídeos para o PSP

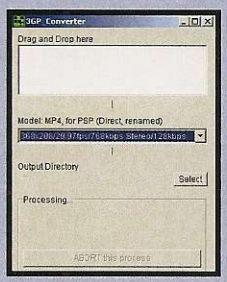
Programas necessários

3GP Converter
(www.videohelp.com/tools?tool=3GP_Converter)

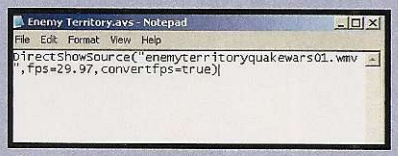
AVISynth
(www.avisynth.org)

O 3GP Converter converte vídeos para diversos formatos específicos, a maioria própria de telefones celulares, mas também é perfeito para criar vídeos para o PSP. O conversor gera dois arquivos, já com os nomes no padrão do PSP (M4VXXXXX.MP4 e M4VXXXXX.THM). Para utilizá-los, basta copiar os dois arquivos para a pasta MP_ROOT\101MNV01, no portátil.

1 Após baixar o programa, é preciso descompactá-lo. Você pode usar o WinZip ou o próprio Windows XP. Basta abrir o arquivo e acionar a opção *Extrair tudo*, no menu *Arquivo*. Ao rodá-lo pela primeira vez, clique em *OK* e, na caixa de seleção sob a janela, selecione *English*, para não ter de usar o conversor em Japonês. Na lista, acima, selecione *Model: MP4, for PSP (Direct, renamed)* e clique em *Apply* para finalizar a configuração e partir para a próxima tela, na qual os vídeos são convertidos para o formato do PSP.



2 Clique em *Select* para escolher a pasta na qual os vídeos serão criados e selecione a qualidade e a resolução do vídeo, na caixa logo acima. Escolher a opção certa é fácil. Se o seu vídeo for widescreen, como a maioria dos filmes em DVD, utilize um perfil cujo nome comece com 368x208, caso contrário, escolha um do tipo QVGA. Os números de fps e kbps (framerate e bitrate) determinam a qualidade visual. Números maiores aumentam tanto a qualidade quanto o tamanho dos arquivos. Para converter o vídeo, basta arrastar o arquivo para o PSP e aguardar o fim do processamento.



3 Em alguns casos, principalmente com arquivos do tipo Windows Media Video, o som pode ficar fora de sincronismo com a imagem. É aí que entra o AviSynth. Baixe do site oficial a versão 2.5.6 beta 4, no mínimo, abra o bloco de notas e digite o comando abaixo em uma única linha, sem quebras:

DirectShowSource("video.wmv", fps=29.97,convertfps=true)

Substitua *video.wmv* pelo seu arquivo. Na hora de salvar, altere a opção *Salvar como tipo* para *Todos os arquivos*, mude a extensão do arquivo de .txt para .avs e salve-o na mesma pasta do vídeo. Arraste o arquivo avs para o 3GP, no lugar do vídeo e você resolverá o problema.

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NIDI
Desde 1992
▶ Conserto: 6 meses de garantia
▶ Destravamento: 1 ano de garantia
▶ Estamos destravando PS2 Slim
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Puzzle **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Mais objetos e cenários maiores **Ponto fraco:** Multiplayer confuso **Diversão:** 10,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 10,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **9,0**

We Love Katamari

Mais divertida e variada, continuação só complica na hora do multiplayer

VERSÃO JAPONESA

Chocar, encantar e viciar. É este o ciclo que vive quem joga *Katamari* pela primeira vez, e é por isso que a continuação foi tão festejada. A historia continua simples e maluca. O rei do Cosmos, empolgado com o sucesso de sua coleção de Katamaris do primeiro jogo, resolve colocar o Príncipe para viver junto com seus primos, combinando suas habilidades para criar Katamaris ainda maiores. E para tornar a brincadeira mais interessante, o jogo inclui cenários inéditos e inusitados, como áreas com neve, lagos é até uma fase nas nuvens.

Para não ficar na mesmice, em vez da Katamari você pode sair por aí rolando lutadores de sumô

Mais bonito, mais viciante e muito mais maluco

Logo de cara o jogador vai sentir que o jogo está mais colorido, com cenários maiores e ainda mais objetos para se coletar. A sensação de grandeza impressiona até quem já está acostumado com o jogo. O desafio também foi alterado. Agora além de aumentar sua katamari é preciso cumprir novas tarefas, como fazer uma bola de neve do tamanho ideal para completar um boneco ou engordar um lutador de sumô até que ele ficar do tamanho ideal para derrotar seu oponente. Tudo muito maluco e embalado pelo mesmo estilo de música grudenta que fez o sucesso do primeiro jogo.

Multiplayer inova, mas não encanta

O maior problema de *We Love Katamari* é que o que deveria ser a grande novidade do jogo acabou se tornando uma grande decepção. Jogar com mais um amigo, sem telepatia, é praticamente impossível.

A culpa é dos controles. Cada jogador fica com a função de um dos analógicos, por isso, você só se move se houver uma perfeita coordenação entre os parceiros. Como a câmera já não ajuda muito, perder o senso de direção é comum. Em poucos minutos, a brincadeira cansa.

A decepção com o multiplayer, felizmente, não apaga o brilho de *We Love Katamari*. Os objetivos e cenários mais criativos e o clima ainda mais engraçado valem a pena.

Tamanho é tudo

Só grudam na Katamari objetos menores que ela. Mesmo assim, a bola interage de forma diferente de acordo com o tamanho e o tipo de obstáculo enfrentado. Confira:

- **objeto muito maior:** a Katamari bate e perde objetos, que podem ser recuperados;
- **objeto maior:** a bola não consegue grudar no objeto, mas passa por cima dele;
- **objeto de mesmo tamanho:** não há perda de objetos. Após a colisão, o objeto balança;
- **seres vivos:** se a bola for maior os seres grudam direto, mas se ela tiver o tamanho exato, é preciso derrubá-los antes.

NOTA **4,5**

Produtora: Seven Studios **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Extras
Ponto fraco: Movimentação, controle, som.... quase tudo **Diversão:** 3,0 **Controle:** 5,0 **Desafio:** 4,0 **Som:** 5,0 **Gráfico:** 6,0

Fantastic Four

A única coisa fantástica aqui é a paciência que você precisa ter para terminar o jogo

JOGO PORCO

Cinco tripulantes de uma missão espacial ganham poderes após serem atingidos por uma chuva cósmica. Como nos quadrinhos e no filme, é esta a história que coloca Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Tocha Humana e o Coisa contra Dr. Destino. A falta de inspiração, infelizmente, é evidente, e o jogo não acrescenta absolutamente nada ao filme.

Problemas o game tem muitos. Poderes especiais sem graça, modo cooperativo com câmera confusa e um desafio repetitivo, cujo único propósito é bater em tudo, são as maiores pragas. O visual é bom, com destaque para o acabamento dos chefes, e há uma enorme variedade de coisas para destruir pelos cenários, mas nem este prazer é duradouro. Basta a tela se encher de inimigos para que a queda de velocidade acabe com a experiência.

O visual e os extras, referentes ao filme, agradam, mas na hora de jogar nada consegue vencer o tédio

Fantastic Four, no fim, não passa de um caça-níqueis. A impressão que se tem é de que o game foi feito às pressas só para levantar uma grana com o sucesso do filme. Fique longe.

Dicas Fantásticas

Poderes ilimitados

Para conseguir usar os poderes do quarteto quantas vezes quiser, é preciso fazer um truque. Vá ao menu principal e pressione os botões na seguinte seqüência: ↑,■,■, ■,←,→, ●. Um som confirma a entrada do código.

Dificuldade extrema

Se o desafio estiver muito fácil, não se preocupe. É possível corrigir isso. Para liberar o nível secreto Hell, acesse o menu principal do jogo e pressione os seguintes botões: →,→,■,●,←,↑,↓. Um som confirma se o código foi aceito.

ORIENTAL GAMES
Acessórios e Jogos para todos os Consoles
Aceitamos Cartões de Debito
Fone: (11) 3326-7191 ou 3328-1541 • Shopping Mundo Oriental
Rua Barão de Duprat, 323 - Loja Q 005 – Térreo – Centro – São Paulo – SP – CEP 01023-001

Produtora: Warthog **Distribuidora:** Ignition Ent. **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Efeitos sonoros e minigames **Ponto fraco:** Câmera e movimentação **Diversão:** 8,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **7,5**

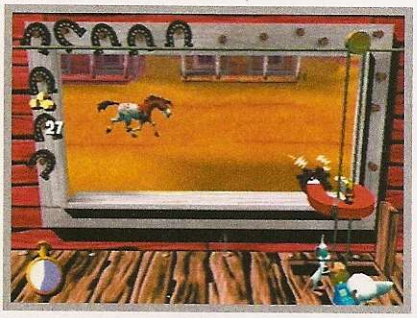
Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Como no desenho, os Animaniacs são impossíveis de controlar

Os irmãos Warner (Wakko, Yakko e Dot), famosos nos desenhos, estão de volta aos consoles. Desta vez eles devem percorrer seis mundos em busca dos troféus Edgar, que satirizam o Oscar. Cada personagem possui uma habilidade especial e deve abusar dela para completar seus objetivos.

Os gráficos são agradáveis, se aproximando muito dos traços do desenho original, mas o que rouba a cena são os efeitos sonoros. De acordo com a pressão que você exerce no analógico, a trilha sonora do jogo muda. Ande muito rápido e a música se anima. Ande com mais cuidado e logo entra uma música de suspense para deixar o clima mais tenso.

Engana-se quem pensa que *Animaniacs* é um jogo infantil. O nível de dificuldade não é baixo e, para piorar, os comandos às vezes não respondem direito, drama que se completa com a câmera, que mais atrapalha que ajuda. Mesmo assim, *Animaniacs* vale uma conferida, nem que seja para dar risadas com os diálogos e minigames de Pink e Cérebro, em suas eternas tentativas de conquistar o mundo.



Sempre que você encontrar Pink e Cérebro vá até eles para jogar um minigame. O prêmio é um troféu Edgar

Produtora: Cattle Call **Distribuidora:** Namco **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 8 (Online) **Ponto forte:** Modo online **Ponto fraco:** Sistema de batalha não ficou bom **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 8,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,5**

Arc The Lad: End of Darkness 2005

Mesmo sem o brilho da versão anterior End of Darkness agrada

Cinco anos após os acontecimentos de "Twilight of Spirits", o jogador agora vive a aventura de Edda, um jovem exorcista. Após a morte de um caçador, o protagonista decide investigar Kirika, uma garota extremamente rude que ele acaba de conhecer. A investicação, por fim, leva Edda a se envolver na batalha dos caçadores.

O sistema de lutas foi o mais alterado em relação à versão anterior. Os turnos agora dão lugar a batalhas em tempo real, repletas de ação, nas quais o jogador deve ser ágil com suas magias e golpes para vencer. Parece bom, mas com o tempo as lutas acabam ficando repetitivas, principalmente porque a inteligência artificial não é lá grande coisa. Na parte visual, os gráficos não sofreram grandes mudanças, mas a trilha sonora, em compensação, é sensacional.

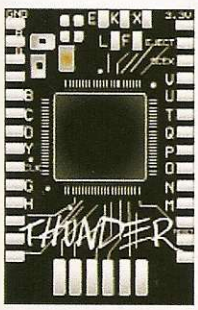
Para quem não tem certeza de que o jogo vale a pena, o modo online é um atrativo a mais. Na internet, é possível jogar missões exclusivas com até oito pessoas divididas em dois grupos, o que evita que se enjoe do game muito rápido.

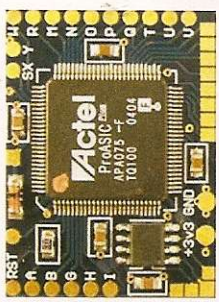
Aliar bons golpes a poderes especiais é essencial para que você consiga se dar bem nas batalhas

Tilty's Games ®

12 anos de tradição em games

. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
. Acessórios em geral;
. Assistência técnica especializada e destravamento de todos os consoles
. Trabalhamos com Thunder Pró e Matrix Infinity
. Serviços executados com garantia
. Enviamos SEDEX para todo o Brasil;





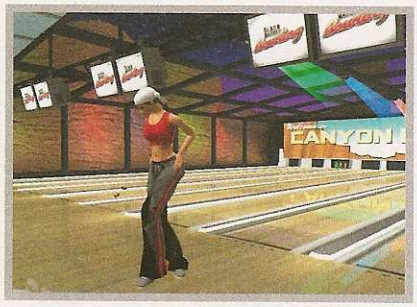
WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

Produtora: Midas **Distribuidora:** Midas **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Multiplayer é divertido
Ponto fraco: Visual e animação poderiam ser melhores **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 6,0 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 6,5

NOTA **7,0**

Black Market Bowling



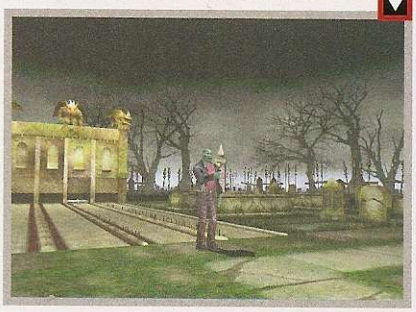
Os personagens têm qualidades e pontos fracos, e só dominando-os é possível conseguir o Strike

Finalmente surge um boliche razoável no PS2. Mas poderia ser melhor

Quase todos os simuladores de boliche que saíram na última década não passaram de uma animação sem graça, mas felizmente as coisas parecem estar mudando. *Black Market* é um bom exemplo disso. Com uma física muito boa, o jogo permite que se apliquem diversos efeitos na bola para conseguir o tão sonhado Strike, além de trazer personagens com características específicas, que afetam a forma como se joga. É possível, por exemplo, jogar com uma velhinha que se queixa de dor nas costas a cada jogada ou até com um motorista de caminhão que abusa da força em seus lances.

A trilha sonora do jogo, especial para cada cenário, é razoável, mas as animações e efeitos sonoros ainda são simples demais, tudo muito repetitivo e sem graça. Por tudo isso, *Black Market Bowling* ainda não representa o máximo que os fãs de boliche podem ver num videogame, mas mostra que as produtoras já estão olhando com outros olhos para o esporte.

Os cenários têm versões diferentes tanto para jogar durante o dia quanto para quem joga à noite



Produtora: High Voltage Software **Distribuidora:** 2K Games **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Desafio ideal para crianças **Ponto fraco:** Câmera muito sensível **Diversão:** 6,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 5,5 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **6,5**

Charlie and the Chocolate Factory

A Fantástica Fábrica de Chocolates chegou ao PS2, com direito a anões e doces que dão poderes

Hoje em dia, quase toda grande produção de Hollywood ganha uma versão interativa nos games, especialmente se o filme for infantil. É este o caso de *Charlie and the Chocolate Factory*, o jogo do filme *A Fantástica Fábrica de Chocolates*, cujo remake estreou nos cinemas dia 22 de julho. O jogador controla Charlie, um garoto pobre que, num golpe de sorte, encontra um dos cinco convites dourados para visitar a fábrica do excêntrico Willy Wonka. Seu objetivo é ajudar a acabar com o caos causado pelos outros ganhadores da promoção.

Na maior parte do tempo é preciso procurar os Oompa-Loompas. Para isso, é preciso usar o direcional digital para dar ordens aos anões, para que eles façam o serviço. Os gráficos não são ruins e o som também é mediano, mas os controles deixam muito a desejar. Fazer um anão aceitar suas ordens nem sempre é fácil e controlar a câmera hipersensível do jogo é uma tarefa que pode deixar qualquer um louco. Mesmo assim, a *Fábrica de Chocolates* diverte, especialmente por seu desafio baixo, o que torna o jogo ideal para as crianças.

Como controlar os Oompa-Loompas

Somente com os direcionais analógicos você pode controlar os anões da fábrica para que eles completem suas tarefas. Aperte → para que os Oompa-Loompas comecem a segui-lo, ↓ para que eles o aguardem, ↑ para que cumpram algum objetivo e ← para saber exatamente quantos anões você encontrou e o que cada um deles está fazendo no momento.

PODER EM DOBRO

GLÓRIA EM DOBRO

EMPIRE EARTH II

Amplitude inigualável
Comande mais de 500 unidades e estruturas ao longo de 12 mil anos de conquistas.

Controle sem precedentes
As janelas secundárias em tempo real criam um novo patamar de comando.

Realismo extraordinário
A mudança das estações e as variações de clima põem à prova suas habilidades táticas.

A série que reinventou a estratégia histórica em tempo real agora apresenta uma evolução de proporções épicas com uma poderosa interface inédita. Construa, divida e conquiste o mundo, deixando sua marca na História mais uma vez.

www.empireearth2.com

14

mad-doc SOFTWARE

SIERRA

NVIDIA

POWERED BY gamespy

PC CD-ROM SOFTWARE

Games for Windows

Roda melhor em intel inside pentium 4

DOMINE COMO NUNCA COM A TECNOLOGIA INTEL

GAME OF THE YEAR BEST PC GAME

A sequência do melhor jogo de 2001 segundo o portal GameSpy

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc é uma marca de titularidade da Mad Doc Software, LLC. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc. Usa Miles Sound System. © 1999-2005 de RAD Game Tools, Inc. Windows é uma marca registrada ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países e são usadas sob licença da Microsoft. Pentium e o logotipo Intel Inside são marcas registradas ou de titularidade da Intel Corporation ou suas subsidiárias nos Estados Unidos e em outros países. Todas as demais marcas de titularidade pertencem a seus respectivos proprietários.

REVIEW PS2

Produtora: Roxor Games **Distribuidora:** RedOctane **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Músicas variadas **Ponto fraco:** Repertório pouco conhecido **Diversão:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 7,5 **Gráfico:** 6,0

NOTA 7,5

In The Groove

Mãos, pés, olhos e ouvido. Você vai precisar de tudo para conseguir se dar bem nesse jogo

Aproveitando-se da filosofia de que nada se cria e tudo se copia, a Roxor resolveu pegar carona no sucesso de *Dance Dance Revolution* e lançar um jogo semelhante, com algumas melhorias.

O resultado é bom. São 76 músicas para dançar, com o conhecido sistema das setas que passeiam pela tela, exigindo um tapete de dança. O grande diferencial aqui é que em determinados momentos é preciso executar três ou quatro movimentos ao mesmo tempo, o que exige que suas mãos entrem na brincadeira.

Isso torna o jogo mais exigente, mas ao mesmo tempo mais engraçado, principalmente para quem assiste. Além disso, há minas que passam pela tela durante a música, explodindo seus combos caso você erre. Para piorar, as setas mudam de lugar o tempo todo. Por isso, se você já está viciado na série *DDR, In The Groove* é uma experiência que vai aumentar ainda mais a sua diversão. Quem não curte dançar no PS2, porém, vai ficar na mesma.

Dicas dançantes

Libere todas as músicas
Para liberar todas as 76 músicas do jogo, digite a seqüência a seguir na tela do menu principal: ↑,→,↑,→,←,↓, ←,↓, ↑,→,↓, ←,↑,←,↓, →.

Foto de toda equipe
Quer saber quem são as mentes insanas responsáveis por este jogo? Acesse o menu principal e aperte os botões na seguinte seqüência: ↑,↑,↓, ↓, ←,→,←,→. A seguir, jogue uma música até o fim para que os créditos apareçam com foto e tudo.

Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS 2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Sátiras bem divertidas **Ponto fraco:** Câmera horrorosa **Diversão:** 8,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 6,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA 7,0

Ape Escape 3

Macacos metidos a atores. Muda o ambiente, mas a história é sempre igual

VERSÃO JAPONESA

Os macacos com capacete de inteligência estão de volta. A diferença é que desta vez a aventura é situada em programas de televisão. Programas infantis, esportes, filmes, novelas, tudo virou cenário para a fuga dos macaquinhos. O humor, como de costume, está presente o tempo todo, e você deve buscar sempre uma maneira de capturar os primatas, de acordo com o cenário em que eles estiverem. Recursos para isso não faltam, desde uma simples rede, passando por armas futuristas e até um relógio que o ajuda a se transformar e ganhar poderes especiais para pegar os bichos na unha.

O jogo mantém seu controle original, no qual o jogador controla o personagem com o analógico esquerdo e as armas pelo direito.

Isso pode ser confuso no começo, mas bastam uma ou duas partidas para que tudo fique sob controle. Os gráficos melhoram um pouco em relação à versão anterior, mas o som não é grande coisa, com poucos efeitos

O tema dos cenários agora é a programação da TV, mas o jogo continua exatamente o mesmo

e um tema de fundo que não empolga. Na média, *Ape Escape* é um jogo simples, bom para jogadores ocasionais, seja pelo seu baixo desafio seja pelos minigames, cômicos, que incluem até uma sátira a *Metal Gear Solid 3*.

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

REVIEW PSP

Produtora: Rockstar **Distribuidora:** Rockstar **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Visual e cenários amplos **Ponto fraco:** Muitos loadings e corridas lentas **Diversão:** 7,5 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,4**

Midnight Club 3: DUB Edition

O jogo ficou idêntico ao PS2, com exceção de um item fundamental: a sensação de velocidade

O que deveria ser o melhor título do PSP mostra-se, infelizmente, uma experiência frustrante. O jogo roda em uma velocidade insuportável. Não, não se trata de quedas de processamento, e sim de um framerate constantemente baixo. Resultado: a velocidade, que é o ponto forte da série, foi pro ralo. O visual do game, sem dúvida, é deslumbrante, mas o preço por isso foi destruir a diversão.

Acostumar-se com a sensação de velocidade até que é possível, não fosse um segundo defeito: os loadings. O tempo de carregamento passa dos limites, inclusive nas partidas multiplayer, o que inviabiliza qualquer diversão rápida. Nada aqui é rápido. Os menus, as corridas, a troca de carros... até a seleção de peças para tunning é de dar sono.

Apesar de tudo, vale ressaltar que a Rockstar conseguiu a proeza de manter os

Se você tiver paciência para esperar uns quatro a cinco minutos de loadings, poderá ver o belo visual

cenários abertos e vastos do jogo sem alterações. Nada de acessar pistas por menus. O esquema é andar livremente pelo mapa e entrar nos torneios que desejar. Só esse detalhe já estabelece um novo patamar aos games de corrida que virão no futuro.

Produtora: 989 Studios **Distribuidora:** SCEA **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Minigames **Ponto fraco:** Movimentação horrível **Diversão:** 6,0 **Controle:** 4,0 **Desafio:** 5,5 **Som:** 4,5 **Gráfico:** 6,0

NOTA **5,2**

NBA

O visual é básico e os movimentos, ineficazes. Só o que se salva são os minigames

Depois da série *Street* e seus dribles insanos, não dá pra negar que os jogos de basquete normais perderam o seu brilho, e infelizmente este *NBA* só chegou para confirmar isso. Com um sistema simplista e ineficaz de fintas, não raro o jogador fica rodando na quadra sem a menor chance de evoluir para dentro do garrafão. A ausência de um turbo só aumenta a impotência contra a CPU.

Gráficos e som também não salvam o game, com uma torcida imóvel e com gritos repetidos. O desastre só não é total pela

inclusão de alguns minigames, que são fáceis e garantem um pouco de diversão enquanto se tenta quebrar os recordes. Só isso, porém, não garante um basquete de qualidade.

Minigames

O que salva a diversão em *NBA*, no fim, são os minigames. Veja como jogá-los:

- **Skills Challenge:** complete o circuito de provas com o menor tempo possível;
- **Paint:** é o melhor de todos. A quadra é dividida em partes que ficam com a cor de quem converter arremessos daquele local. Vence quem tiver mais partes com a sua cor no final do tempo.
- **3 Pt Contest:** acerte arremessos de 3 pontos de 5 pontos diferentes da quadra em um curto espaço de tempo.

World Online

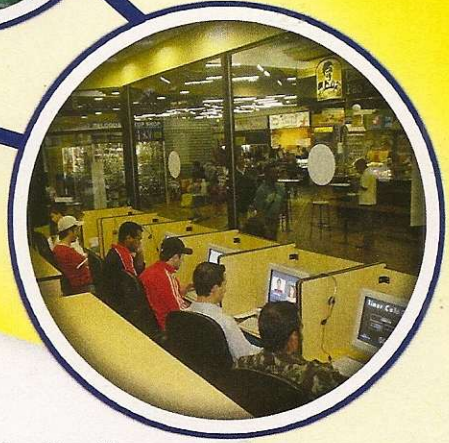
Aqui o desafio é maior!

Garantia Total

- Jogos em Rede nos Pc´s, PSP em rede wirelles, PS2 Online, rede Wirelles para Notbook
- Venda de Consoles - Destravamento
- Manutenção de Computadores
- Jogos Originais para todos os Consoles

Tudo em até 12X

Carne, Cheque, Cartão, Depósito Bancário



"2º Campeonato de Wining Eleven 8"

Inscrições Abertas até 10/08"

VISA Credial Losango Bradesco Banco do Brasil UNIBANCO

Fone: 3698-5598 Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: *www.worldonlineshop.com.br*

Av.dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara – Osasco

Killer7

Caos, violência e insanidade são os pontos fortes, do inovador título da Capcom, agora lançado em inglês

por Danilo Porto Bastos

Perturbado. Se há uma palavra para definir *Killer7*, a palavra é esta. Com história original e jogabilidade completamente fora do padrão, a história do desenvolvimento do jogo é quase tão complexa quanto seu enredo. Anunciado no fim de 2002, *Killer7* foi adiado incontáveis vezes, quase cancelado e até chegou a ser anunciado como jogo exclusivo do Game Cube, junto com *Resident Evil 4*, *P.N.03*, *Viewtiful Joe* e *Dead Phoenix*.

Tanta burocracia acabou fazendo com que a equipe original, responsável pelo excelente *Resident Evil 4*, abandonasse o projeto. Mas mesmo sendo concluído por outra divisão da Capcom, *Killer7* mantém sua proposta original. É sombrio, complexo e tem uma jogabilidade completamente fora do padrão, capaz de confundir até mesmo os jogadores mais experientes, o que, apesar de inovador, acaba sendo o maior erro do jogo.

A história, por outro lado, é envolvente. No controle de diversos personagens que, aparentemente, são as personalidades de um único assassino, você deve encarar um mundo caótico e violento, com visual de cinema, combates em primeira pessoa e visões dignas de uma mente esquizofrênica. Os gráficos, uma mistura dos estilos de mangá e anime com cinema, se adequam bem à proposta do jogo e o som contribui de forma eficaz para o clima sombrio de toda a aventura. A dificuldade, considerando o sistema de jogo não convencional, é bem ajustada, mas vai frustrar quem não se adaptar aos controles. Por isso, não deixe de conferir o detonado a seguir para aproveitar o melhor da história de *Killer7* sem perder tempo com alguns dos problemas banais do jogo.

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom Production Studio 4 / Grasshopper Manufacture **Site:** www.capcom.co.jp/killer7/english.html **Tipo:** Aventura
Jogadores: 1 **Ponto forte:** Enredo **Ponto fraco:** Jogabilidade **Jogadores:** 1 **Gráfico:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controles:** 8,0 **Desafio:** 8,5 **Diversão:** 8,5

NOTA **8,5**

Dicas de matador profissional

Harman's Room - Sempre que encontrar uma, entre. Na sala, você salva o progresso do jogo, cria soros para recuperar energia e pode ressuscitar personalidades de Harman que tenham morrido.

Garcia Smith - É com ele que você ressuscita suas personalidades mortas. Selecione-o na Harman's Room e vá até o assassino morto. Aperte ✖ repetidamente para realizar a ressurreição.

Tutorial - Não despreze o tutorial. O sistema de jogo de *Killer7* não é nada amigável, por isso, aproveite ao máximo o tutorial no início do jogo para desenvolver sua habilidade com os controles.

Múltiplas personalidades - Lembre-se sempre das diferenças e habilidades específicas de cada asssassino. Saber utilizar a personalidade certa para cada tarefa é o que o impedirá de ficar travado no jogo.

Referências

Para facilitar a indicação dos caminhos e a realização das tarefas, todas as áreas e objetos usados durante o jogo são indicados por meio de seus nomes originais, em inglês.

A mente de um assassino

Angel

01 Vá para o Elevator hall e mate os inimigos. Siga pelo Hallway e depois pelo Parking. Derrote o inimigo atingindo o núcleo. Continue em frente, fale com Travis e pegue o Soul Shell 1. Agora volte à 1st Floor, depois à Hallway N. Siga rumo às Stairs para subir para o segundo piso.

02 Continue pelo Hallway N até chegar ao terceiro andar. Mate os inimigos e entre na Library. A seguir, vá para a Laundry Room e ative o Dryer. Equipe-se com o Fire Ring e utilize o Coyote para destrancar a porta e voltar ao segundo andar.

03 Entre na Room 212 e ative a Candle. Utilize o Eyeball para descobrir a ordem certa, acender as velas e pegar o item. Caso você erre, basta usar o ar-condicionado para apagar as velas e começar de novo.

04 Vá para o terceiro andar e siga até o Restroom. Desative temporariamente o Fire Ring para desligar o detector de fumaça, depois acione a descarga e volte à Laundry Room. Pegue o item no chão e acione o painel de controle na Library.

05 Suba para o quarto andar e use a Blood Ability de Kaede para quebrar a barreira e pegar o item. Ainda com Kaede, absorva o sangue da carta para descobrir a senha, que é "NO". Utilize o código e fale com o guardião do Vinculum.

06 Para derrotar Angel, atire em suas quatro asas. Prefira personalidades mais velozes para facilitar o ataque. Quando as mãos dele brilharem, corra e atire nas quatro faces que ficam em suas costas. Quando Kun Lun materializar-se, atire em seu rosto e depois na mão que brilha.

Sunset

07 Com Harman, saia do trailer. Agora use Mask Smith, entre no restaurante e use o item Rock. A partir do Hall entre no Waiting Room e use o Coyote no Attic. Siga até o telhado e fale com Susie para receber o Water Ring. A seguir, vá para o Garden com Dan e derrote Mother Smile. No restaurante, você deve utilizar o water ring no vaso e inspecionar a flor.

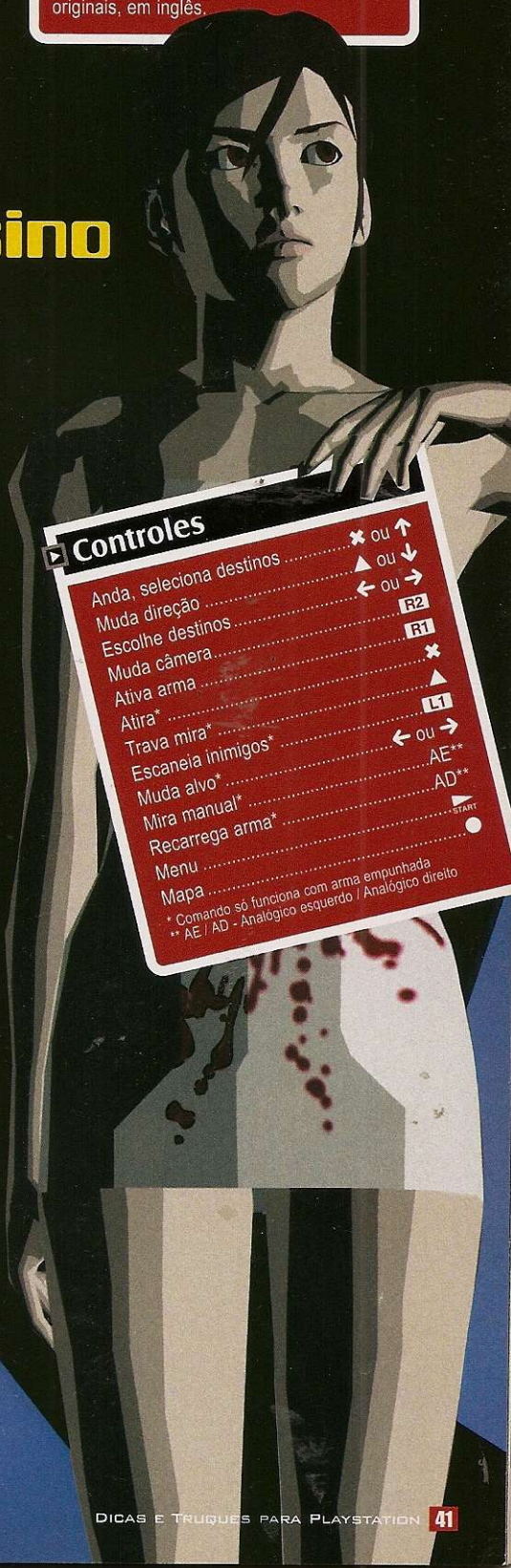
08 Agora use o Mask para entrar na Kitchen, depois abra cada uma das casas. Veja o painel que você deve usar para cada casa:

Tartaruga ..... Casa Norte
Dragão ..... Casa Leste
Fênix ..... Casa Sul
Tigre ..... Casa Oeste

09 Após abrir as casas, pegue a Soul Shell e entre no Vinculum. Derrote o Phantom Smile e entre no Owner's Room. Prefira Con Smith na batalha com Julia Kisugi, pois o confronto ficará mais fácil. Verifique o carro no estacionamento para pegar as pistas.

10 Vá para a Vending Machine e use os códigos que encontrou no carro (BTJ, CSC, WTS). Com Coyote, desative o laser e inspecione o pôster, depois vá para a Dice Room e jogue os dados até conseguir um "double", para pegar o Soul Shell.

11 No segundo andar, remova a nona carta para pegar mais uma Soul Shell. Use Dan para matar Mother Smile, depois inspecione o poster de cavalo e aposte na seqüência mostrada (1-4-3-7-6-2-5) para



Controles

Anda, seleciona destinos	✖ ou ↑
Muda direção	▲ ou ↓
Escolhe destinos	← ou →
Muda câmera	R2
Ativa arma	R1
Atira*	✖
Trava mira*	▲
Escaneia inimigos*	L1
Muda alvo*	← ou →
Mira manual*	AE**
Recarrega arma*	AD**
Menu	START
Mapa	●

* Comando só funciona com arma empunhada
** AE / AD - Analógico esquerdo / Analógico direito

receber outra Soul Shell. Volte a utilizar Coyote para pegar o item que ficou no terceiro andar.

12 Use a invisibilidade de Kevin para passar pelos lasers e acione os blocos na seqüência certa: veado, peixe e rosa (da esquerda para a direita) para pegar a Soul Shell. Entre no Vinculum para derrotar o inimigo e utilize o Mask para derrotar Jean De Paul.

13 Encontre-se com Susie para receber o Wind Ring e acione o painel de controle. Use o elevador e vá para o telhado, depois utilize o Wind Ring para acessar a Meeting Room e enfrentar Old Smiling.

Cloudman

14 Use o caminhão com o Mask para chegar à Susie e pegue o Stamina Ring. Agora siga rumo noroeste e encontre Heaven Smile. Entre com o Coyote na casa 210 e pegue o item. Na casa 206, utilize Kaede para absorver o sangue e pegar o Ulmeyda Collection #12.

15 Use o código "HUSTLE" no portão para chegar aos gigantes, depois vá para o restaurante e pegue os bonecos na máquina de brinquedos. Siga para a linha do trem e continue rumo ao norte. Na farmácia, entre usando a foto de Ulmeyda, pegue o Ulmeyda Collection #7 e siga para o Post Office.

16 No portão, responda as perguntas de acordo com a seqüência abaixo:

1 - Three people
2 - Four continents
3 - Purple
4 - Texas Bronco
5 - Perfect City
6 - Number 6
7 - A suit

Para derrotar o próximo mestre, tudo que você precisa fazer é atirar no brilho atrás dele.

Encounter

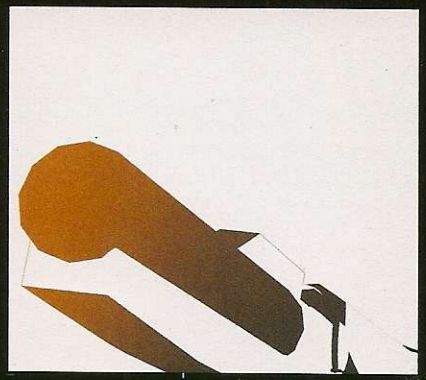
17 Utilize Dan para ir até o cinema. Na seqüência, selecione Coyote para abrir o baú e pegue o Time Ring. Use o item no Dresser e pegue um Soul Shell, depois use o Wind Ring no balão para pegar outro Soul Shell.

18 Volte com o Mask para a entrada do Park e destrua o bloqueio para o Vinculum. A seguir, entre na Killer Mansion e atravesse a porta marcada com o rosto do Heaven Smile. Utilize o pulo do Coyote no farol e fale com Travis para receber outra Soul Shell.

19 Agora entre com Mask no Freaky Fun House e quebre o muro rachado. Mude para Kaede e siga para o Burning Hotel. Destrua todos os ratos para abrir a porta, depois use o Wind Ring para eliminar o fogo da ponte e, no final, atire nos gorilas para abrir a porta.

20 Entre e use o Spinny-Spinny, depois atire no coração do inimigo para receber o Soul Shell. Agora você pode entrar no Vinculum e enfrentar Ceramic Smile. Para derrotar Ayme Blackburn, acerte quando ela estiver exposta à luz.

21 Entre na Blackburn Residence e vá para a garagem. Use Kevin para passar pelos lasers e atire no painel de controle. Após liberar o caminho para Susie, você recebe o Power Ring.



22 Siga em direção à garagem e use o Fire Ring no duto de ventilação. Vá para a estátua, no lado oeste do Garden, e use o tiro especial de Dan no coração para receber mais um Soul Shell.

23 Dentro da casa, use o Wind Ring na lareira e pegue outro Soul Shell, depois mude para Mask e quebre o muro ao norte para entrar na segunda casa. Siga em frente, passe pelos lasers com Kevin e volte a usar Mask para pegar os Protectors. Vá para o oeste e desative a porta de segurança.

24 Derrote Ayme novamente e desative o sistema de segurança. A seguir, use o Time Ring no Clock ao leste e volte para a primeira casa. No controle de Coyote, acione o painel de controle, depois utilize Dan para derrotar o próximo inimigo. Abra a porta e vença Curtis Blackburn.

Alter-Ego

23 Fale com Iwazaru sempre que encontrá-lo para conseguir os Color Samples. Destrua os barris com Mask, depois use Con Smith, para ir até Wandering Streets e siga até o fim para encontrar Iwazaru.

24 Siga atento para pegar todos os Color Samples. Ao chegar ao Artist's Studio, quebre o muro com Mask. Utilize o Time Ring no relógio, pegue o item e siga até Iwazaru. Vá para o Windmill e destranque o portão para chegar à casa de Trevor e enfrentar os Handsome Men.

6 - Smile

25 Use Kaede para eliminar a barreira na mesa de recepção e pegue o Soul Shell. Pegue mais um no segundo andar e colete o terceiro Soul Shell no banheiro do andar seguinte. Lá, você deve atirar no cabo de força antes de tocar na água.

26 Suba para o quarto andar e destrua o guarda-roupa para pegar outro Soul Shell. Acenda as velas com o Fire Ring, no quinto andar, para pegar outro. Use Coyote para abrir a porta no sexto e Travis irá entregá-lo outro Shell. Para pegar o último item, use o Wind Ring nas flores do sétimo andar.

27 Derrote o Timer Smile e vá para o sul. Pegue o Cassette #5 e use os códigos do muro (3, 5, 7, 6) nas fotos de robôs. Receba o Cassette Player e vá para East Wing. Há um Cassete no banheiro (dê descarga) e outro na sala seguinte.

28 Vá para o West Wing e pegue um Cassette em cada sala, depois abra a porta e siga para o segundo andar. Atire nos cadeados 650, 656 e 666 para pegar mais um Soul Shell e outros itens. Destranque a próxima porta e derrote Tomahawk Smile para receber o último Cassette.

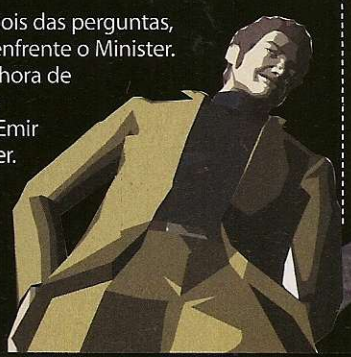
29 Siga para o Chairman's Room e use o código a seguir no painel de controle:
Vermelho - 55549
Azul - 72712

30 Agora use Garcian para abrir a tranca e pegue o objeto. Concluída a tarefa, vá até o diretor e atire no troféu. Quando voltar ao Data Room, responda às perguntas na seguinte seqüência:

Parkreiner

1 - PARKREINER
2 - 00480158
3 - ALABAMA
4 - 11221942
5 - B
6 - MICHAEL
7 - KATHARINE
8 - 04281952
9 - EAGLE

31 Depois das perguntas, entre e enfrente o Minister. Agora é hora de descer e encarar Emir Parkreiner.



Lion

32 Para chegar ao inimigo final, vá para o Colosseum e encontre Japaheeno Yakumo, depois entre na porta e desça para o subsolo. É lá que rola o confronto. A história, porém, ainda não acabou.

Epilogue

33 Aqui rolam as grandes revelações da trama de *Killer7*. O capítulo funciona como uma espécie de déja-vu, revendo eventos cruciais para o jogo. Aqui não tem segredo. Complete a fase com o que você já sabe e curta o final do jogo.

Killer 8

Ao terminar *Killer7* você habilita o modo Killer 8, que é uma versão bem mais difícil da aventura original. O modo ainda libera uma personalidade a mais para jogar: o próprio Harman Smith.

Os Smiths

Conheça as habilidades de cada uma das personalidades de Harman Smith para poder aproveitá-las ao máximo e passar pelos obstáculos do jogo sem sofrimento:

Garcian mith - Pode ir ao local em que uma personalidade morreu e ressuscitá-la. Se você morrer com Garcian, porém, o jogo acaba na hora;
Dan Smith - Dispara supertiros, bem mais potentes;
Kaede Smith - Franco-atiradora, Kaede tem a capacidade de manipular e absorver sangue, mas é a mais fraca de todas as personalidades;
Kevin Smith - Pode ficar invisível e passar despercebido por inimigos e lasers;
Coyote Smith - É capaz de arrombar fechaduras e efetuar saltos longos;
Con Smith - Detecta sons que as outras personalidades não percebem e é extremamente rápido;
Mask De Smith - Pode destruir barreiras físicas e utilizar explosivos;
Harman Smith - O personagem secreto, que só aparece no modo Killer 8, usa uma metralhadora. Trata-se do mesmo Harman que às vezes aparece durante o jogo normal, na cadeira de rodas, matando os inimigos com seu rifle.

BRASILMODCHIP.COM.BR
site: www.brasilmodchip.com.br

CURSOS A DISTÂNCIA:
→ Manutenção e instalação de Modchip
→ Manutenção e instalação de Modchip + desbloqueio de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games:
Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

Matrix Infinity original com garantia: *a partir de* R$94,90

Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$99,00

BA5815 para Play2: *a partir de* R$15,00

Unidade óptica 400C para Play2: *a partir de* R$250,00 *(original)*

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilmodchip.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

Destroy all humans

Humor escrachado inverte os papéis dos jogos de aliens. Em vez de salvar a humanidade, agora você deve destruí-la

Análise: Nelson Alves Jr. – Detonado: Leandro Rodrigues

Destroy All Humans pode até falhar em alguns aspectos, mas no geral o game agrada pela diversão descompromissada. Você controla um alienígena que, para recuperar o DNA de sua espécie, deve detonar a raça humana. Com isso, o que se segue são missões que envolvem desde o controle da mente de uma pessoa até a destruição de cidades inteiras.

Há duas formas de comandar o protagonista: a pé ou no disco voador. A pé as armas são menos potentes, mas em compensação são hilárias. O ET pode ler o pensamento dos pedestres, erguer objetos e até desintegrar as pessoas. Dentro da aeronave, porém, a destruição ganha uma nova escala. Tudo pode ser arrebentado. Basta acionar o raio e assistir ao caos.

Destruir tudo sem compromisso, no fim, acaba sendo a parte mais divertida do game. Como os estágios seguem sempre a mesma fórmula de "destrua isso" ou "controle tal pessoa", o modo história, apesar de usar melhor a capacidade do alien, acaba enjoando muito rápido. Por isso, voltar às fases e arrebentar tudo ao acaso é o ponto alto da partida. Fica a sensação de uma boa idéia jogada fora. O game apresenta um visual bacana, com direito a explosões de veículos e construções, e traz controles precisos e de fácil aprendizado, mas peca por não oferecer missões mais criativas.

Sim, ficar hipnotizando um cara aqui e outro ali acaba enjoando cedo ou tarde, mas quando se pode relaxar fritando a cidade com um legítimo raio da morte alienígena, nem mesmo a mesmice das missões parece mais tão ruim

Plataforma: PS2 **Produtora:** Pandemic Studios **Site:** www.destroyallhumansgame.com **Distribuidora:** THQ **Gênero:** Ação **Jogadores:** 1
Ponto forte: Humor **Ponto fraco:** Repetitivo **Gráfico:** 7,5 **Som:** 7,0 **Controles:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Diversão:** 8,5 **Nota:** 7,4

NOTA **7,5**

Missões extras

Após realizar os objetivos principais de cada fase, algumas missões extras são liberadas. Você pode identificá-las por meio de feixes de luz amarelos. O objetivo, qualquer que seja a missão extra escolhida, é realizar uma tarefa específica antes do tempo terminar. As tarefas envolvem desde corridas de um ponto ao outro até destruir todos os táxis de um determinado lugar, por exemplo.

Códigos

Durante as missões, aperte o botão START, segure L2 e digite as seqüências abaixo para ativar as trapaças. Os códigos que estão com a sigla "NM", porém, só funcionam se forem executados dentro da nave-mãe, na tela de escolha de missões.

Munição infinita
→,●,R2,←,R1,■

Energia infinita
■,●,←,←,●,■

Poder mental infinito
R1,R2,●,→,R2,●

Libera todos upgrades (NM)
■,●,←,←,●,■

Aumenta 1.000 DNAs (NM)
R1, R1, R2, R2, ←, →,←, →, R2.

Aumenta o nível de alerta
→,■, R2, R1, →, R2

Diminui o nível de alerta
R2,→, R2, R1,■,→

Poderes de outro mundo

Conheça em detalhes todas as suas armas e habilidades especiais:

Scanning: lê os pensamentos de humanos e animais. Usar a habilidade dá pistas sobre as missões e faz seus disfarces durarem mais;

Extraction: extrai o cérebro de humanos mortos para acumular DNA;

Zap-O-Matic: arma inicial do jogo. Eletrocuta vários inimigos ao mesmo tempo;

Anal Probe: a sonda é ótima para explodir a cabeça de seus inimigos;

Disintegrator Ray: o raio desintegrador só deixa para trás o esqueleto da vítima;

Psychokinesis: de início, o poder já permite que você use sua mente para arremessar seus inimigos longe. Com upgrades, porém, você pode lançar carros, tanques e até robôs;

Hypnotize: a hipnose faz com que os humanos o obedeçam. A habilidade serve tanto para fazer as pessoas dormirem, como para deixá-las fora do normal e criar uma distração para cobrir as suas fugas. Em alguns casos, a hipnose é necessária para fazer humanos executarem tarefas específicas.

Transform: permite que você assuma a forma da pessoa para a qual você estiver olhando. O poder impede o uso de armas e jet pack.

Controles

Pulo	✖
Jet Pack (planar)	✖,✖
Atira	R1
Troca arma	R2
Ativa menu de poderes	L1
Disfarce, extrai cérebro.	●
HIpnotiza	■
Lê mente	✖
Levita e arremessa coisas	▲
Pausa	START
Movimenta personagem / Nave	AE*
Movimenta câmera	AD*

Sondas premiadas

Coletar todas as sondas dos cenários libera filmes exclusivos. Siga os mapas deste detonado para pegar as sondas e confira quais os vídeos que estão escondidos em cada fase:

Fase	Vídeo
Santa Modesta	Art of the Furon
Rockwell	Blue Book: Saucer Blueprints
Turnipseed Farm	Evolution of an alien
Area-42	Face of the enemy
Union Town	Pathetic Humans!
Capitol City	The Concept Barnyard

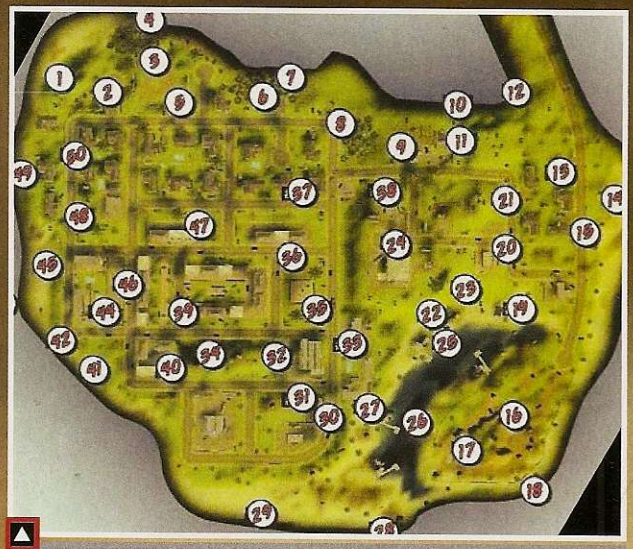
Sugador de Cérebros

Missão 1
Turnipseed Farm

Elimine seis vacas arremessando-as longe com seu poder de levitar, depois detone um fazendeiro usando o raio. Extraia seu cérebro e mais dois fazendeiros aparecerão. Detone-os, livre-se da patrulha e entre em sua nave. Não deixe testemunhas. Use o raio de fogo do disco voador para destruir todas as casas que estão com um raio rosa em cima. Quando o exército chegar, elimine todos, inclusive os tanques de guerra.

Para liberar a próxima missão, você precisa

Turnipseed Farm não tem só vacas e fazendeiros. Há muitas sondas por aqui



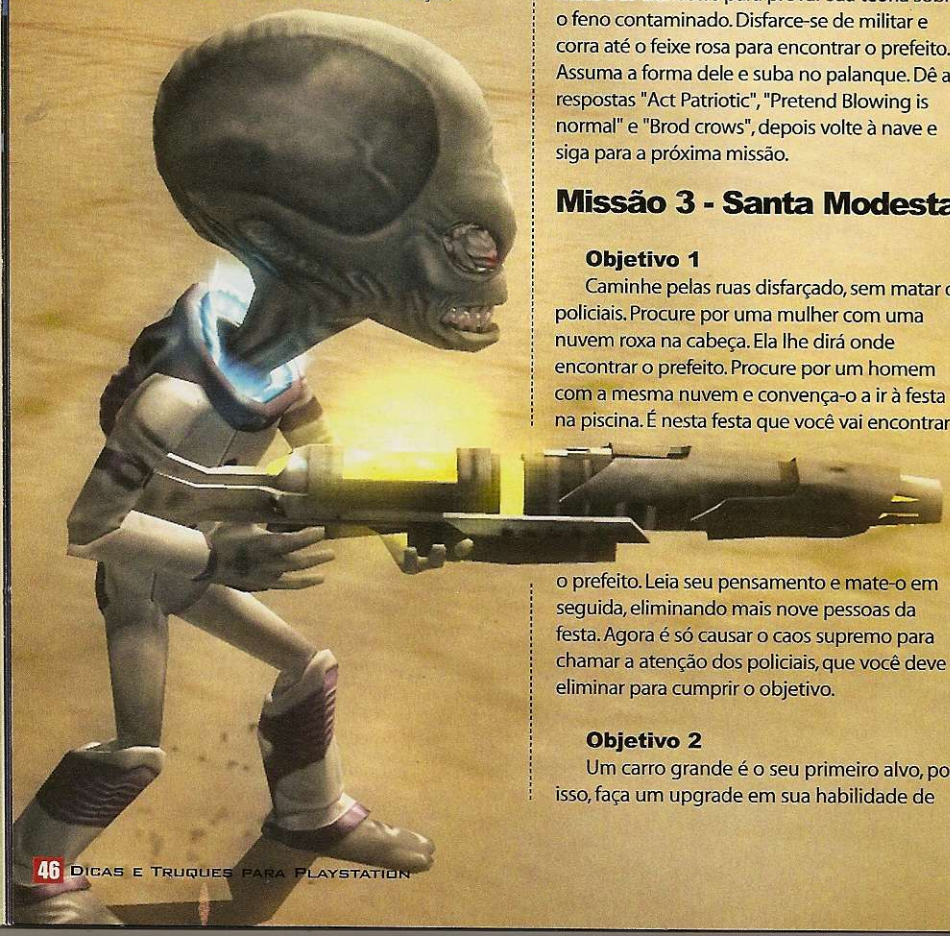
O pacato subúrbio de Santa Modesta também está cheio de sondas escondidas

Em Rockwell, você pode usar as sondas ocultas para retribuir a "hospitalidade" do governo

acumular 250 DNAs. Você pode fazer isso matando todos os fazendeiros que aparecerem na sua frente ou então cumprindo as missões extras, que rendem muitos DNAs, além de serem divertidas.

Transforme-se em humano para se aproximar das pessoas sem chamar a atenção. Você precisa ler o pensamento de quatro humanos com balões roxos nas cabeças, depois hipnotize-os para que eles distraiam os outros. Concluída a tarefa, siga para dentro do circo e hipnotize a vencedora do concurso de beleza. Faça com que ela corra até a nave e acompanhe-a sem chamar a atenção. Dentro da nave, destrua o circo e toda a feira para ficar livre para as missões extras.

Leia os pensamentos das vacas radioativas e mate três cientistas para provar sua teoria sobre o feno contaminado. Disfarce-se de militar e corra até o feixe rosa para encontrar o prefeito. Assuma a forma dele e suba no palanque. Dê as respostas "Act Patriotic", "Pretend Blowing is normal" e "Brod crows", depois volte à nave e siga para a próxima missão.



Missão 3 - Santa Modesta

Objetivo 1

Caminhe pelas ruas disfarçado, sem matar os policiais. Procure por uma mulher com uma nuvem roxa na cabeça. Ela lhe dirá onde encontrar o prefeito. Procure por um homem com a mesma nuvem e convença-o a ir à festa na piscina. É nesta festa que você vai encontrar o prefeito. Leia seu pensamento e mate-o em seguida, eliminando mais nove pessoas da festa. Agora é só causar o caos supremo para chamar a atenção dos policiais, que você deve eliminar para cumprir o objetivo.

Objetivo 2

Um carro grande é o seu primeiro alvo, por isso, faça um upgrade em sua habilidade de levitação, para que você possa arremessá-lo contra a parede até destruí-lo. Concluída a tarefa, pegue a pasta e procure pelo técnico que está dormindo perto da emissora de TV. Leia seu pensamento, depois mate-o e destrua seu carro. A seguir, corra para o ponto em roxo no mapa e entorte as nove antenas de TV do local. A partir deste ponto, você já pode fazer as missões extras.

Objetivo 3

Para coletar os 300 DNAs exigidos aqui, o melhor negócio é eliminar os policiais. Os 12 cérebros cinzas, marcados em rosa no mapa, estão bem protegidos e, em alguns casos, escondidos até dentro de caixas. Aproxime-se sempre disfarçado e tome cuidado com os canhões que o impedem de utilizar suas armas. Só assuma a forma alienígena quando estiver prestes a pegar os cérebros. Cumprida a tarefa anterior, vá para a frente do Dinner e leia a mente dos dois cientistas que têm balões roxos em suas cabeças. Exploda o caminhão que aparecer em seguida e pegue a pasta. De volta à nave, destrua todos os Dinners e as pessoas que tiverem um feixe rosa na cabeça, depois detone os carros que também tiverem o feixe. Pouse o disco e saia disfarçado para achar o agente G. Hipnotize-o e mande-o sair da área. Quando o efeito da hipnose acabar, corra, pegue a nave e, com o raio de transporte, leve o agente para uma área com pouco movimento e pouse. Observe o interrogatório.

Missão 4 Rockwell Revisited

Disfarce-se e vá ao drive-in. Elimine os três agentes que fazem a segurança e siga

em frente para pegar o filme protegido pelo exército. Cuidado, pois há cinco soldados para eliminar. Na seqüência, volte e coloque o filme no projetor. Você deve proteger a projeção por um minuto e meio.

Missão 5
Santa Modesta Revisited

Sua nova arma é um lançador de bombas de íons. Tome cuidado para não ficar no raio de explosão, porém, ou você também é prejudicado. Seu primeiro objetivo é destruir dez carros. Obstrua a rua com um carro e, quando o congestionamento se formar, solte uma bomba. A seguir você deve causar um prejuízo de $20.000 para a organização Majestic. A maneira mais rápida de conseguir isso é detonando alguns carros. Concluídos os dois primeiros objetivos, entre em sua nave e destrua o hotel e as baterias antiaéreas que estiverem por perto. Aproveite bem a nova arma, pois a tarefa não é fácil. No final, volte à nave-mãe para receber novas coordenadas de ataque.

Agora você deve encontrar um cozinheiro com um balão roxo na cabeça. Hipnotize-o e faça com que ele leve comida para Bert Whither. Hipnotize Bert também e faça-o ir para sua nave. A seguir, volte e proteja as torres de transmissão para que Bert Whither faça seu pronunciamento. A missão é muito difícil e vão chover soldados, tanques e até robô. Abuse de suas armas e principalmente das bombas de íons quando os robôs aparecerem. Quando terminar a missão, volte à nave e finalmente vamos sair daqui.

Missão 6 - Area 42

Os cinco destroços da nave estão fortemente protegidos. Pegue-os. Mantenha-se disfarçado e saia à procura de Cripto 136. Você precisa entrar no prédio principal, protegido por uma porta elétrica. Localize um cientista com um balão roxo na cabeça e hipnotize-o para que ele abra a porta. Lá dentro, após a cena, elimine todos os seus companheiros e destrua a nave, depois recupere a fita de vídeo e volte à nave-mãe.

É hora de invadir o laboratório central. Depois de entrar, hipnotize um cientista para que ele abra a passagem superior para o outro laboratório. Suba, elimine os mutantes e detone todos os computadores. Concluída a tarefa, saia do prédio e destrua os quatro geradores destacados. Volte para a nave-mãe. Agora você deve destruir a estrutura do laboratório da organização Majestic, antes de voltar para receber mais instruções.

Depois disso, você deve se disfarçar e entrar na base militar da área 42. Hipnotize um soldado para que ele dirija o caminhão até a outra base, e assegure-se de manter o caminho livre, detonando as vacas e rochas pelo caminho. Antes de liberar o caminho, porém, aproveite e adiante-se um pouco para detonar os inimigos sem arriscar o caminhão.

Quando o veículo chegar à outra base, proteja a bomba dos cientistas que pretendem desativá-la. Use o raio para eliminá-los sem danificar a bomba e, quando aparecer o aviso para fugir, saia da base.

Missão 7
Santa Modesta: The Destruction

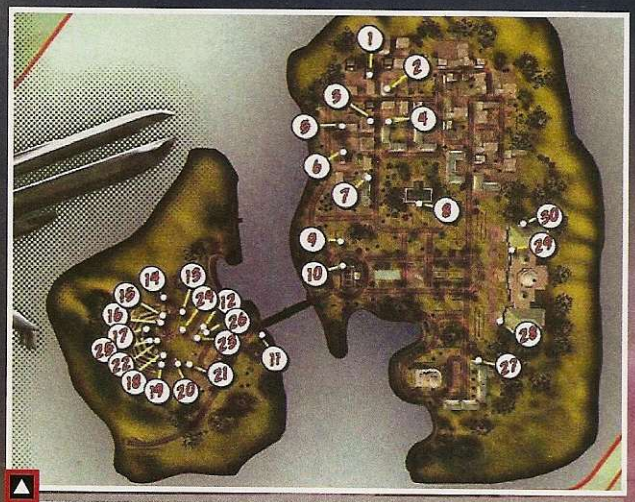
Esta é simples, porém difícil. Você deve destruir os 15 principais prédios de Santa Modesta. O problema é que a resistência aqui é grande e há tanques por todos os lados. Abuse de sua nova arma para cumprir a tarefa o mais rápido possível.

Missão 8
Union Town

Você será capturado e terá todas as suas armas confiscadas. Seus poderes, porém, continuam intactos. Hipnotize o cientista para que ele o liberte da jaula, jogue os agentes longe e assuma um disfarce para fugir. Orientando-se pelo mapa, recupere sua arma e interrogue três trabalhadores das docas, para saber como pegar uma carona até a outra ilha. Ainda disfarçado, fale com o comandante do barco. A resposta à pergunta que ele lhe fará é "Marilyn". Do outro lado do percurso, localize sua nave e hipnotize o operador, para que ele a solte. Pegue seu

Quando cansar de detonar as indústrias de Union Town, saia à procura das sondas

Militares adoram abrir alienígenas. Por isso, não tenha dó ao usar as sondas da Area 42



Capitol City também tem sondas, mas o melhor de lá é poder detonar a Casa Branca

jet pack e recupere as seis cápsulas indicadas, volte à nave e destrua a ilha.

Missão 9 - Capitol City

Para chegar perto da Casa Branca, fique sempre disfarçado. Você interceptará um grupo de cientistas saindo dali. Hipnotize o que está com o balão roxo e siga-o. Quando ele parar, você avistará o feixe de luz da base militar. Siga até lá e hipnotize o guarda para que ele abra o portão. Localize o Armquist. Depois de descobrir os planos dele, volte correndo para sua nave. Você tem três minutos para fazer todo o percurso. Elimine todos que estiverem próximos à sua nave e entre.

Missão 10 -Union Town Revisited

Disfarce-se e siga o carro preto pelas ruas. Ao chegar ao hangar, dê uma volta e hipnotize o Naval Warlord, para fazê-lo dormir, e transforme-se nele. Entre no hangar para a reunião com os líderes. Para a primeira pergunta, responda "Blame Rowdy Kids" e, na segunda, responda "Did you catch the assassin?" Agora é sair e eliminar o robô que vai aparecer, antes de voltar para Capitol City.

Missão 11 - Capitol City Revisited

Siga o carro presidencial durante todo o desfile. Quando o veículo parar, diversos agentes e robôs vão aparecer. Elimine-os. Agora você tem 1 minuto e 40 segundos para se aproximar do presidente e assassiná-lo. Isso fará com que a organização Majestic tente acabar com sua nave. Você tem mais 1 minuto e 40 segundos para chegar até ela e acabar com todos os dispositivos instalados para destruí-la. Certifique-se de levar bombas de íons, para facilitar o trabalho. Concluída a tarefa, volte à nave-mãe. É hora de matar os senadores, uma tarefa bem tranqüila se comparada à anterior. Fique nos pontos marcados em rosa e não deixe ninguém entrar no senado. Se mais de 20 senadores entrarem você fracassa. Proteja três entradas diferentes para cumprir a missão, depois volte à cidade e destrua os geradores e centros de energia. A melhor arma é a bomba de íons.

Missão 12 - Final Probing

Na missão final você tem de enfrentar dois chefões extremamente difíceis:

Robô Gigante

Cuidado, pois os foguetes vêm por todos os lados. Abuse do raio de sua nave e fique atento. Quando a máquina começar a correr, siga-a sempre atirando em suas costas e aproveite para soltar algumas bombas. A batalha é longa e exige muita paciência.

Silhouette

Matar Silhouette exige rapidez e muita atenção. Ao bater na garota, ela ativa um campo de força para se recuperar. Repita o procedimento três vezes para esgotar esta habilidade, depois apele para as bombas de íons. Detone-a, tomando cuidado com os robôs que a escoltam, para terminar a aventura.

ZERO ZERO GAMES

Tudo para o seu Vídeo Game

GARANTIA TOTAL

Sedex para todo o Brasil

PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS

- **Destravamento**
- **Assistência Técnica**
- **Jogos Originais e Consoles**

Promoção
à vista R$1.050,00

Tudo em até 6 vezes

ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86 - TEL 32657086

Garota PlayStation
Agosto 2005

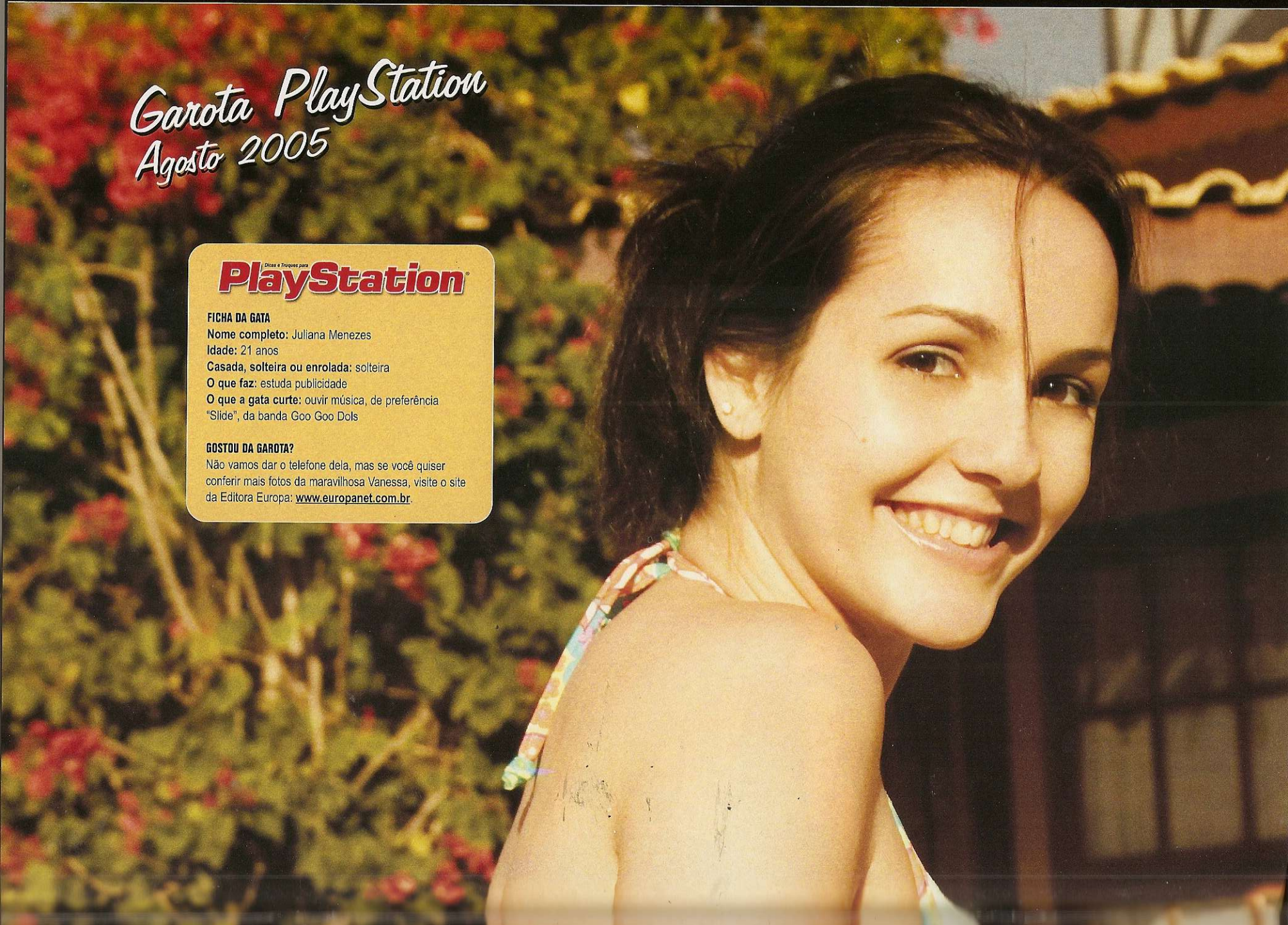
Dicas e Truques para PlayStation

FICHA DA GATA

Nome completo: Juliana Menezes
Idade: 21 anos
Casada, solteira ou enrolada: solteira
O que faz: estuda publicidade
O que a gata curte: ouvir música, de preferência "Slide", da banda Goo Goo Dols

GOSTOU DA GAROTA?

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Vanessa, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br.



Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Heloísa Dall'Antonia
Maquiagem: Cristiane Menezes

Não consegue passar daquela fase?

Edição 78 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2; Psychonauts

Edição 77 - R$ 6,90

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

Edição 74 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

Edição 73 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** KOF 94 Re-bout; Dragon Ball Z Budokai 3; Syberia II; Capcom Fighthing Jam
- **Reviews (PS2):** Airborne Troops; Mercenaries; Xenosaga II
- **GRÁTIS:** Pôster duplo. Frente com galeria de jogos e verso com 800 top dicas

Edição 72 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- **Reviews (PS2):** Golden Eye; Bard´s Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII
- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2

Edição 71 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Need for Speed Underground 2; GTA San Andreas; The King of Fighters 2003
- **Reviews (PS2):** Prince of Persia 2; LOTR: The Third Age; Jack 3
- **GRÁTIS:** Poster duplo. Frente com Calendário 2005 e verso com GTA detonado

Edição 70 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Mortal Kombat Deception
- **Reviews (PS2):** Gradius V; Pro Evolution Soccer 4; Star Ocean
- **Imperdível:** Burnout 3 (PS2); Def Jam: Fight for NY (PS2)
- **Especial:** Final Fantasy 7. Todos os segredos do melhor RPG

Edição 69 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Viewtful Joe; Van Helsing e Larry: Magna Cum Laude
- **Reviews PS2:** Ghosthunter; Headhunter; Shellshock Nam´67; Test Drive: Eve of Destruction; Astro Boy
- Em primeira mão, todas as novidades do Devil May Cry 3

Almanaques da PlayStation

Ed. Extra 9 - R$ 9,90

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Só para quem tem GameShark. São códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças para jogos do PS1 e PS2

A dica para detonar seu game está aqui

A revista multiplataforma

Game Master 6 - R$ 8,90

- Tudo o que você precisa saber sobre o PS3, Xbox 360 e Nintendo Revolution
- **Detonados:** Pokémon Emerald (GBA); Star Wars 3 (PS2/XB)
- **Detonado Guia Completo:** GTA San Andreas (PC/PS2/XB)

Game Master 5 - R$ 8,90

- **Detonados:** The Warriors (PS2/XB); Jade Empire (XB)
- **Detonado Guia Completo:** Midnight Club 3(PS2/XB); Need for Speed Underground 2 (PS2/XB/PC /GC); Forza Motorsport (XB)

Game Master 4 - R$ 8,90

- **Detonados:** Baten Kaitos (GC); Time Splitters 3 (PS2/XB/GC); Stolen (PS2/XB/PC)
- **Detonado Guia Completo:** Splinter Cell Chaos Theory (PS2/XB/PC/GC)
- **Especial:** Dragon Ball Z Sagas

Game Master 3 - R$ 8,90

- **Detonados:** Fifa Street (PS2/XB/GC); Ninja Gaiden (XB); Super Mario 64 (DS); Star Fox (GC)
- **Detonado Guia Completo:** Gran Turismo 4 (PS2))
- **Especial:** Ragnarok (PC)

Game Master 2 - R$ 8,90

- **Detonados:** Star Wars Knights of the Old Republic 2 (Xbox/PC); Mercenaries (Xbox/PS2); Resident Evil 4 (GC)
- **Detonado Guia Completo:** Winning Eleven 8 (PS2/XB/PC/GC)

Game Master 1 - R$ 8,90

- **Detonados:** Halo 2 (Xbox); Half-Life 2 (PC); Metroid Prime 2 (GC)
- **Detonado Guia Completo:** Prince of Persia Warrior Within (PS2/XB/PC/GC)

Anime Invaders

Anime Invaders - R$ 8,90

- A revista que trata de jogos baseados em animes ou animes baseados em jogos. Ela traz um detonado de Cavaleiros do Zodíaco, para PS2, além de uma supermatéria sobre o anime Naruto e tudo sobre o filme de Final Fantasy VII.

Ligue agora para (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67 e informe a OFERTA 125. Se preferir, acesse o site www.europanet.com.br

Preencha este cupom (original ou xerox) e envie pelo correio à Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº 121 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

Escolha sua forma de pagamento: **Oferta 125 - Play 79**

☐ **Cartão de Crédito**

☐ Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ____ ano ____

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão — *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ - _____ DDD: _____

Fone: _____ Celular: _____

RG: _____ CPF: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 2,00 / 2 exemplares: R$ 4,00 / 3 exemplares: R$ 5,00 / 4 exemplares: R$ 6,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 9,00. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/08/2005 a 31/08/2005.

Oferta válida de 01/08/2005 a 31/08/2005 para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

Os Cavaleiros

Chapter Sanctuary não é o primeiro jogo dos Cavaleiros. A série estreou ainda no NES, em 1987, antes mesmo do desenho estrear aqui no Brasil, com *Saint Seiya*, uma mistura de jogo de plataforma com RPG. *Saint Seiya 2*, o segundo e último jogo dos Cavaleiros até então, saiu um ano depois.

do Zodíaco

Saint Seiya: Chapter Sanctuary

Cenários detalhados, belas animações e muitos extras agradam aos fãs da série, mas a movimentação lenta estraga o que poderia ser um bom game de luta

por Humberto Martinez

Foram anos de espera até que o sonho de milhares de fãs dos *Cavaleiros do Zodíaco*, que esperavam por um jogo da série desde a época em que o anime fazia sucesso na extinta TV Manchete, se realizasse. Baseado na saga *Santuário*, *Saint Seiya* estréia no PlayStation 2 respeitando suas origens. O game traz trilha sonora e dublagem originais, personagens modelados com todas as suas características preservadas e o melhor: animações que recontam em detalhes o decorrer da trama. E já que o assunto são as animações, vale destacar a abertura, uma reconstrução totalmente em CG da introdução clássica do anime.

Fidelidade ao anime é essencial, mas não é tudo o que é necessário para se criar um bom jogo. Por isso, *Saint Seiya* toma algumas liberdades de criação na hora de incrementar o jogo que são muito bem-vindas. A primeira é a decoração interna das casas do zodíaco, mais rica em detalhes do que a dos cenários do desenho. Outra novidade que vai deixar os aficionados babando é a inclusão de extras como fotos da cobiçada coleção de bonecos, dezenas de cards e fichas técnicas dos personagens. Só quem conhece os Cavaleiros sabe o real valor do pacote.

Longe da perfeição

Mesmo com tantas pérolas para os fãs e com extrema fidelidade à série, é preciso admitir que, na hora de jogar, *Saint Seiya* é fraco para o gênero. Um tanto travado, lento e com movimentação dura, o sistema de luta é um problema constante, que exige bastante tempo para que o jogador se adapte. A maior dificuldade, ao menos no início, é se adaptar à lentidão dos movimentos para conseguir partir para o ataque. Felizmente, o problema pode ser resolvido com um bom uso do Dash (▲), tanto nas corridas quanto nas esquivas. O difícil de contornar, porém, é a lentidão dos golpes, que falham feio no tempo de resposta para ação e reação, tornando os combates corpo a corpo quase impossíveis.

Outra característica marcante de *Saint Seiya* é sua minúscula lista de golpes. O que poderia ser mais um ponto negativo, porém, acaba contando a favor, pois o game permite que você use os movimentos com criatividade para gerar muitas variações de combos, acertando o inimigo no ar ou no chão. Estes combos incrementados melhoram ainda mais ao se adicionar as magias características dos guerreiros, muito bem reproduzidas em animações durante a luta. Os golpes especiais são fáceis de executar e permitem tanto a defesa ou contra-ataque, mas exigem velocidade e habilidade do jogador para intervir a tempo, durante a animação do golpe. No fim das contas, quem não conhece os Cavaleiros pode até criticar o game, mas quem é fã vai jogar de qualquer jeito. Por isso, aproveite o detonado a seguir e aproveite todos os extras e personagens que o game oferece.

Distribuidora: Bandai **Produtora:** Bandai **Site:** www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_seiya/ **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2
Ponto forte: As animações **Ponto fraco:** Movimentação lenta **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,0**

Técnicas dos Cavaleiros de Bronze

Enfrentar os cavaleiros de ouro não é para qualquer um. Conheça os poderes e técnicas à sua disposição e prepare o seu cosmo

Agarrão

Próximo ao inimigo, segure R1 e aperte ■ ou ✖ para agarrá-lo e aplicar um combo automático insano. Como o R1 é o botão usado para defesa, fica fácil aplicar um agarrão destes como contra-ataque assim que você defender um golpe adversário.

Cosmo

A energia cósmica é o pilar do poder de um cavaleiro do zodíaco. Segure ■ ou ✖ para queimar seu cosmo ou acerte seus oponentes com combos devastadores. Para atacar com golpes que usam energia cósmica, aperte ●, R1 + ● ou ■ + ●.

Explosão cósmica

É um ótimo recurso para interromper combos inimigos ou até para arremessar o adversário para longe em uma situação em que você esteja encurralado. Com pelo menos um terço da barra de energia cósmica, aperte os botões ■ + ✖ para explodir seu cosmo.

Magia especial

Quando sua barra de energia cósmica encher, surgirá um novo medidor circular sobre a tela, que representa as magias especiais. Este medidor pode conter até três pequenas esferas, que são os níveis das magias especiais – alguns lutadores têm somente uma ou duas magias especiais. A primeira esfera representa o especial de nível 1 e assim por diante. Segure ● para encher a barra de especial e ativar a primeira esfera, então solte ● para desferir a magia especial de nível 1. Para usar as magias de nível 2 ou 3, continue segurando ● até ativar as outras esferas e repita o processo.

Defesa especial

Mesmo depois que você for atingido por uma magia especial e iniciar a animação do ataque, ainda há como escapar e contra-atacar seu oponente. Para isso, fique atento durante a animação e assim que aparecer um ícone do botão ● no topo da tela, aperte este mesmo botão no momento exato para interromper a animação e começar uma disputa de força. Sua meta é girar o direcional analógico esquerdo freneticamente para superar seu inimigo e revidar com uma magia especial de nível 1. Vence quem conseguir mover ou girar mais rápido e conseguir manter uma freqüência.

Persistência

Ao ser derrotado pelo oponente, seu lutador é enviado para uma tela onde pode provar sua força de vontade e voltar à batalha. Gire freneticamente o direcional analógico esquerdo ou aperte os botões ✖, ●, ■ ou ▲ nesta tela para que seu lutador levante-se lentamente, recupere suas forças e ganhe metade da barra de energia. Este esquema pode ser feito até três vezes, pois na quarta tentativa seu guerreiro não vai se levantar de jeito nenhum. Vale lembrar, porém, que isso só vale para situações em que você for nocauteado por ataques normais. Se você for nocauteado por uma magia, já era.

Modos de jogo

Saiba quais são os modos de jogo de Chapter Sanctuary e descubra como habilitar todos os extras do game

01. A Batalha das Doze Casas

É o modo central do game. Este modo o coloca nas batalhas clássicas do anime, por isso, não há como escolher seus lutadores. Depois de determinadas lutas, surgirá uma tela com duas opções, que determinará se você vai seguir pela rota convencional (primeira opção) ou pela alternativa (segunda opção). Procure terminar o game explorando todas as rotas para encarar todos os oponentes possíveis.

02. Versus

Já que na Batalha das Doze Casas você não pode escolher o cavaleiro que quiser, aproveite o modo Versus para jogar com os cavaleiros de ouro e lutadores secretos.

03. Extras

Aqui estão reunidos todos os bônus habilitados no game. Com 90% dos itens coletados, você pode jogar com todos os cavaleiros de bronze sem armadura, o que os deixa com maior capacidade de ataque e menor defesa. Pegue 10% dos artigos para habilitar Seiya sem armadura, 25% para Shiryu, 50% para Hyoga, 75% para Shun e 90% para Ikki. Para jogar sem armadura, basta segurar Start ao escolher o cavaleiro de bronze. O prêmio para quem alcançar 100% dos itens é ainda melhor: o cenário secreto Galaxian Wars Stadium, a arena do torneio que marcou o início do anime Cavaleiros do Zodíaco. Veja, a seguir, como habilitar os artigos do modo Extras:

A. Colecionáveis

Todos os itens de coleção dos Cavaleiros habilitados ficam reunidos nesta opção, que é divida em três partes: fichas técnicas, bonecos e cards. Para habilitar as fichas, termine o modo principal pelo menos três vezes e consiga boas graduações nas lutas. Isso também libera bonecos e cards da série, à exceção dos mais raros. Estes devem ser habilitados no modo Genrou Maouken, no qual você deve vencer pelo menos uma luta com cada lutador para habilitar seus respectivos bonecos e pacotes de cards. Vença também com os lutadores secretos para liberar ainda mais bonecos e cards (veja como habilitá-los no quadro *Participação Especial*).

B. Vídeos

Depois de exibidas no jogo, as animações ficam disponíveis no menu principal. Para habilitar todas, termine o game pelo caminho normal, depois faça as rotas alternativas.

C. Áudio

Esta área é dividida em duas partes: trilha sonora e vozes. Para habilitar as trilhas, você deve jogar no modo principal e mandar bem nas lutas do caminho convencional e alternativo para participar de fases de bônus entre as batalhas. Cada bônus finalizado habilita um pacote de trilhas. Já as vozes são habilitadas no modo Genrou Maouken. Vença pelo menos uma luta com cada lutador, incluindo os secretos, para habilitar suas respectivas vozes.

04. Genrou Maouken

Este modo só é liberado depois que se termina o modo principal duas vezes, pela rota convencional e pela alternativa. O Genrou Maouken o desafia a lutar pelo mestre do santuário e impedir que os cavaleiros de Atena consigam passar pelas doze casas. O grande diferencial deste modo é a evolução de seus personagens, que ficam mais fortes a cada combate e acumulam magias de variados efeitos, que podem ser usadas antes do início das lutas. O único problema é que seus lutadores começam muito fracos. Para conseguir ao menos equilibrar os confrontos, você deve repetir as lutas várias vezes para acumular força. As novas magias são adquiridas com o acúmulo de níveis de experiência. Seus efeitos são os seguintes: **01.** Ataque fraco; **02.** Cura fraca; **03.** Inimigo mais lento; **04.** Cura média; **05.** Ataque médio; **06.** Inimigo perde energia constantemente durante a luta; **07.** Inimigo mais lento, nível 2; **08.** Ataque forte; **09.** Cura forte; **10.** Destrói um adversário sem que você precise enfrentá-lo; e **11.** Anula a magia escolhida.

A 13ª Casa

Este é um dos maiores segredos do game. Reúna todos os artigos colecionáveis do jogo e alcance a marca de 99% na opção Extras, depois vá ao modo principal do game e comece uma nova partida. Ao chegar à décima segunda casa, vença e salve seu progresso. Você irá para a próxima casa, na qual a amazona Shina, vestida com uma armadura de ouro, o espera para o combate.

Participação Especial

Há um truque para controlar todos os lutadores secretos já habilitados e até os próprios cavaleiros de bronze no modo Genrou Maouken. Na tela com duas opções na qual se pode optar por começar um novo game ou carregar seu progresso, faça a seqüência ↓, ←, ↑, ↑, ↓, ↑ e aperte ■ e ▲ juntos. Um som confirmará se a dica foi executada corretamente.

Listão de Golpes

SEIYA DE PÉGASO

Cavaleiro de Bronze
Seiya da constelação de Pégaso é o personagem central e está disponível desde o início da partida.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Meteoro de Pégaso
Nível 2
Turbilhão de Pégaso
Nível 3
Cometa de Pégaso

SHIRYU DE DRAGÃO

Cavaleiro de Bronze
Shiryu da constelação de Dragão é discípulo do cavaleiro de ouro de Libra e está disponível de imediato.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● (contra-ataque)
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Cólera do Dragão
Nível 2
Dragão Voador
Nível 3
Último Dragão

HYOGA DE CISNE

Cavaleiro de Bronze
Hyoga da constelação de Cisne é a segunda geração de discípulos de Camus. Está disponível logo no início do jogo.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Pó de Diamante
Nível 2
Trovão Aurora Ataque
Nível 3
Execução Aurora

SHUN DE ANDRÔMEDA

Cavaleiro de Bronze
Shun da constelação de Andrômeda é o irmão mais novo de Ikki. O cavaleiro fica disponível desde o início.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Corrente de Andrômeda
Nível 2
Onda Relâmpago
Nível 3
Tempestade Nebulosa

IKKI DE FÊNIX

Cavaleiro de Bronze
Ikki da constelação de Fênix foi treinado na Ilha da Rainha da Morte. O guerreiro pode ser usado nas lutas desde o começo do game.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Golpe Fantasma de Fênix
Nível 2
Ave Fênix

MU DE ÁRIES

Cavaleiro de Ouro
Mu da constelação de Áries é um cavaleiro pacífico. Seu poder é famoso, pois o guerreiro é o único capaz de consertar armaduras destruídas. Ao encontrar Mu na casa de Áries, escolha a primeira opção para participar de um tutorial, no qual você deve treinar com o cavaleiro. É necessário cumprir as seguintes tarefas para finalizar corretamente o treino e habilitar Mu em todos os modos de jogo:

1. ■, ■, ■, ■
2. Defenda-se com R1
3. Encha a barra cósmica
4. Ataque com R1 + ●
5. Desfira uma magia especial nível 3
6. Sofra o ataque especial e use a defesa especial

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● repetidamente
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Parede de Cristal
Nível 2
Revolução Estelar
Nível 3
Extinção Estelar

ALDEBARAN DE TOURO

Cavaleiro de Ouro
Aldebaran da constelação de Touro é o único cavaleiro do zodíaco brasileiro e o primeiro guardião das doze casas do zodíaco. Para habilitá-lo, é necessário controlar Seiya na batalha da casa de Touro e vencer o cavaleiro dourado.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● repetidamente
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■
2: ✖, ✖, ✖, ✖

Especial
Nível 1
Grande Chifre

ARMADURA DE GÊMEOS

Cavaleiro de Ouro
A armadura vazia do cavaleiro de gêmeos protege a passagem pela sua casa zodiacal. Vença a armadura na batalha da casa de gêmeos para deixá-la disponível para todos os modos de jogo.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● repetidamente
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especial
Nível 1
Outra Dimensão

MÁSCARA DA MORTE DE CÂNCER

Cavaleiro de Ouro
Máscara da Morte da constelação de Câncer é um cavaleiro extremamente maligno e seu ataque manda os oponentes para o Inferno. Para habilitá-lo, você deve vencer o cavaleiro na batalha da casa de câncer.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● repetidamente
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especial
Nível 1
Ondas do Inferno

AIOLIA DE LEÃO

Cavaleiro de Ouro
Aiolia da constelação de Leão é irmão do falecido cavaleiro de ouro Aiolos de Sagitário. Para habilitar Aiolia, basta vencê-lo na luta na casa de leão.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Relâmpago de Plasma
Nível 1
Cápsula do Poder

SHAKA DE VIRGEM

Cavaleiro de Ouro
Shaka é o cavaleiro de ouro mais próximo de Deus. Vença-o na batalha da casa de virgem para habilitá-lo.

Golpes
1. ●
2. → + ●
3. ▲ + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Rendição Divina
Nível 2
Círculo das Seis Existências
Nível 3
Tesouro do Céu

DOHKO DE LIBRA

Cavaleiro de Ouro.
Dohko é o Mestre Ancião e também mestre de Shiryu. Para habilitá-lo, jogue na rota alternativa e enfrente-o na batalha na casa de Libra.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● (contra-ataque)
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Cólera do Dragão
Nível 2
Dragão Voador
Nível 3
Cólera dos Cem Dragões

MILO DE ESCORPIÃO

Cavaleiro de Ouro
Milo destruiu a ilha de Andrômeda e é um dos mais poderosos cavaleiros. Derrote-o na batalha da casa de escorpião para habilitá-lo.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Barreira
Nível 2
Agulha Escarlate
Nível 3
Antares

SHURA DE CAPRICÓRNIO

Cavaleiro de Ouro
Shura da constelação de Capricórnio domina a lendária técnica Excalibur. Lute com Shura na batalha da casa de capricórnio e vença-o para poder liberá-lo para as lutas.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Pedras Saltitantes
Nível 2
Excalibur

Listão de Golpes

CAMUS DE AQUÁRIO

Cavaleiro de Ouro
Camus é o mestre dos cavaleiros e treinou Hyoga de Cisne. Derrote-o na casa de Aquário para habilitá-lo para todos os modos.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Pó de Diamante
Nível 2
Esquife de Gelo
Nível 1
Execução Aurora

AFRODITE DE PEIXES

Cavaleiro de Ouro
Apesar de sua aparência angelical, Afrodite é maligno. Vença a luta na casa de peixes para poder usá-lo em todos os modos do jogo

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Rosas Diabólicas Reais
Nível 2
Rosas Piranhas
Nível 1
Rosas Sangrentas

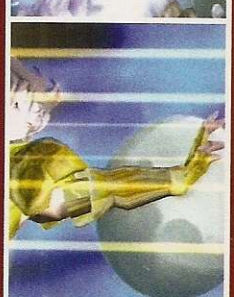
SAGA DE GÊMEOS

Cavaleiro de Ouro
Saga de Gêmeos é um cavaleiro dividido entre duas personalidades, uma boa e outra maligna. Passe por todas as casas e derrote-o no templo para liberar o lutador para todos os modos do jogo.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Outra Dimensão
Nível 2
Explosão Galáctica



SHO DE CONDOR

Cavaleiro de Aço
Sho da Armadura do Céu tem uma participação especial no game, já que não participou da batalha das doze casas na versão original do anime. Vença pelo menos uma luta com rank máximo, depois termine o game para habilitá-lo.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especial
Nível 1
Furacão de Aço

DAICHI DE RAPOSA

Cavaleiro de Aço
Daichi da Armadura da Terra é o menor e mais veloz integrante do trio de cavaleiros de aço. Habilite e termine o modo especial Genrou Maouken com qualquer um dos cavaleiros de bronze, ouro ou aço para habilitar Daichi.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■.
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖.
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖.

Especial
Nível 1
Furacão de Aço

USHIO DE MERLIN

Cavaleiro de Aço
Ushio da Armadura da Água é o mais fraco dos três cavaleiros de aço e só tem vantagem contra seus oponentes nas batalhas em ambientes aquáticos. Para habilitá-lo, entre no modo Versus e alcance a marca de dez vitórias seguidas.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Furacão de Aço

SEIYA (SAGITÁRIO)

Seiya com a armadura de ouro de sagitário apavora. Para habilitá-lo, siga pela rota alternativa e derrote-o na casa de sagitário.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Meteoro de Pégaso
Nível 2
Turbilhão de Pégaso
Nível 3
Cometa de Pégaso

MARIN DE ÁGUIA

A amazona de prata Marin foi responsável pelo treino de Seiya e cuidou do herói. Siga pela rota alternativa e derrote Máscara da Morte usando MU para liberar Marin.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. ● repetidamente
4. R1 + ●

Combos
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Meteoros
Nível 2
Lampejo da Águia

SHINA DE COBRA

Shina é uma das mais temidas amazonas de prata. Termine o game uma vez seguindo pela rota normal para derrotar Aiolia no caminho, depois comece uma nova partida e derrote-o novamente para habilitar Shina.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. → + ●
4. R1 + ●

Golpes
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Garras do Trovão

MISTY DE LAGARTO

Misty de Lagarto é o orgulhoso cavaleiro de prata que Seiya e seus amigos enfrentaram no anime. O vilão preferia gabar-se de sua beleza do que entrar em combate. Para liberá-lo, derrote Ikki na batalha da casa de leão.

Golpes
1. ●
2. ▲ + ●
3. R1 + ●

Golpes
1: ■, ■, ■, ■, ■
2: ■, ■, ✖, ✖, ✖
3: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Especiais
Nível 1
Furacão das Trevas

RICO GAMES

Locação • Compra • Venda • Play Game
Variedade de Jogos • Acessórios em Geral

Destravamentos e Ass. Técnica

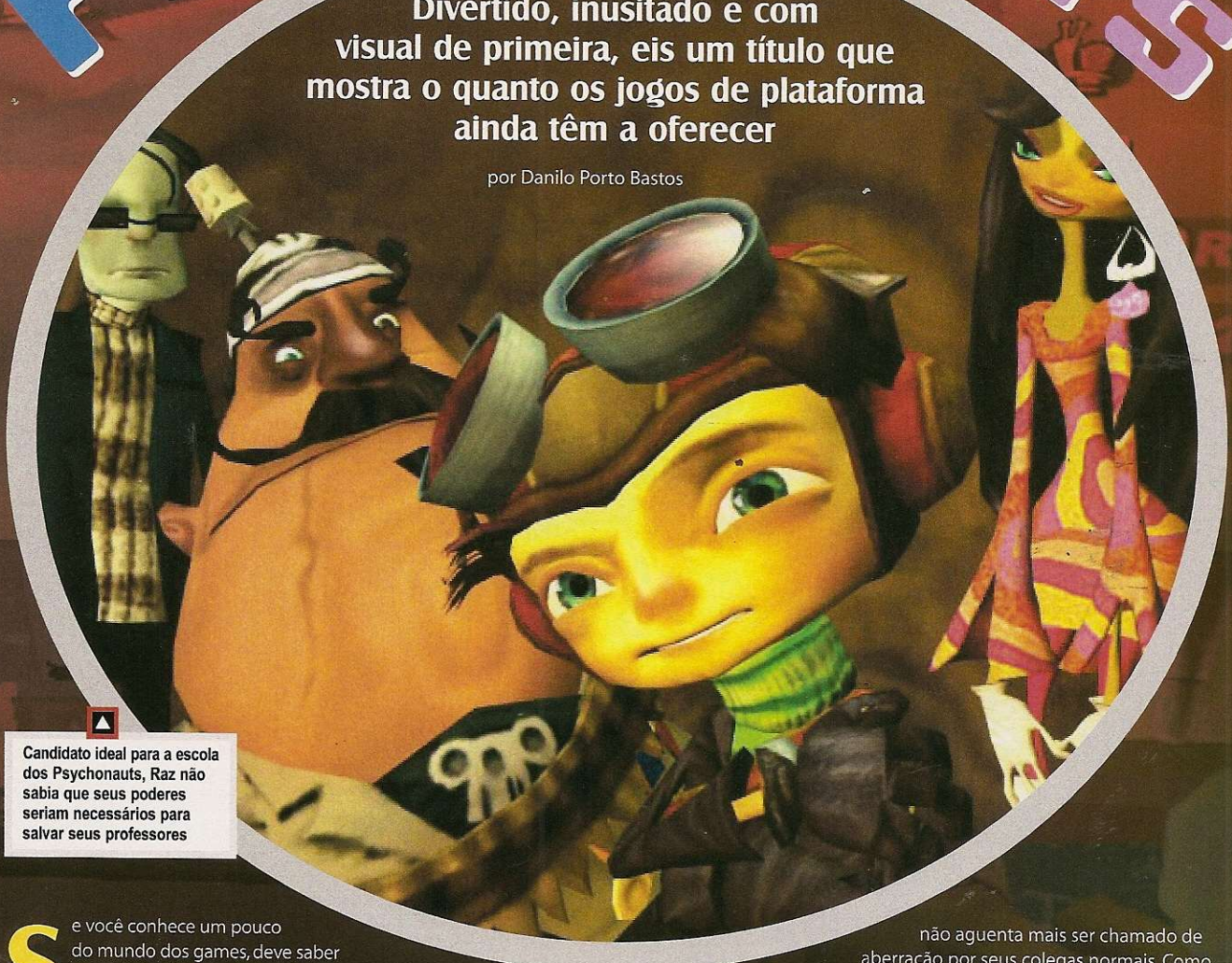
Parcelamos
em até 15X iguais
Cheque / Cartão / Carne
Aprovamos por telefone
Despachamos para todo Brasil

Tel.: (11) 6950-7543 / 3455-7372 • Site: www.ricogames.com.br
Av. Gal. Ataliba Leonel, 3138 (Próx. Metrô Parada Inglesa)

Psychonauts

Divertido, inusitado e com visual de primeira, eis um título que mostra o quanto os jogos de plataforma ainda têm a oferecer

por Danilo Porto Bastos



Candidato ideal para a escola dos Psychonauts, Raz não sabia que seus poderes seriam necessários para salvar seus professores

Se você conhece um pouco do mundo dos games, deve saber que a fama dos jogos distribuídos pela Majesco não é das melhores. Desde a péssima adaptação de Earth Worm Jim para o GBA, o rótulo de distribuidora de segunda linha colou na empresa. Com isso, não é de se estranhar que *Psychonauts*, seu mais recente lançamento, fosse recebido com desconfiança.

Quem não levou o jogo à sério, porém, desta vez errou feio. Aliando uma história criativa a um estilo de jogo muito divertido, o game é sem dúvida um dos mais legais desta geração. Seu som é impecável e a jogabilidade, perfeita para o gênero, o que torna sua história ainda mais atraente. A única característica que poderia ser melhor aproveitada é o visual, que apesar de muito bonito, não parece explorar tudo que o PS2 é capaz de oferecer.

Razputin, ou simplesmente Raz, é um garoto diferente que tem poderes psíquicos e não aguenta mais ser chamado de aberração por seus colegas normais. Como Raz não pode simplesmente se livrar de seus poderes mentais, ele entra na academia dos Psychonauts, que ajuda os jovens a controlar seus dons. O que ninguém imaginava, porém, é que por trás de um simples campo de treinamento poderia haver um mistério tão intenso. Por isso, embarque nesta aventura com a ajuda de nosso roteiro e descubra, sem dificuldade, a real extensão do mistério desta escola de paranormais.

Plataforma: PS2 **Distribuidora:** Majesco **Site:** www.psychonauts.com **Tipo:** Ação / Plataforma **Produtora:** Double Fine **Jogadores:** 1
Ponto forte: Desafio viciante **Ponto fraco:** Visual poderia ser melhorado **Gráfico:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controles:** 9,0 **Desafio:** 6,0 **Diversão:** 9,5

NOTA **9,0**

Psychic Summer Camp

Objetivo Principal: passar pela trilha de obstáculos do Treinador Morceau Oleander

Suba a rampa que leva ao topo da árvore para receber o Smelling Salts, que serve para fugir da mente das pessoas. Fale com o Treinador Oleander para entrar no Treinamento Básico, na mente do próprio treinador.

Obstacle Course 1

Após os diálogos, golpeie a imagem do treinador na parede e siga a trilha. Com o pulo duplo, passe pelos vãos maiores e pegue o primeiro Figment. Passe pela Bagagem Emocional e pegue o Tag do outro lado. Volte e abra a bagagem. Suba a escada, desça pelo outro lado e pegue o Tag antes de subir no mastro. Suba no muro, escale o segundo mastro e desça a escada do outro lado. Desça o segundo lance de escadas e suba logo à frente. Atravesse as plataformas voadoras e suba pelos degraus até a escada cinza. Antes de utilizá-la, porém, caia na plataforma da parte de trás e entre no buraco. Use as plataformas para pegar mais Figments, depois suba a escada cinza. Pule e agarre-se na fresta, depois desça na plataforma de trás para passar pelo tubo e pegar mais uma Bagagem Emocional. Suba pelas plataformas e use os trampolins para chegar à parte mais alta. Continue para cima, agarrando-se pela parede e depois passe com cuidado pelo campo minado. Suba no mastro para abrir a porta, entre e quebre a porta para saltar.

Obstacle Course 2

Golpeie o botão no chão e atinja 20 alvos inimigos em 60 segundos, sem acertar os alvos dos bebês, para abrir o portão. Vá até a área do Vault e golpeie-o para receber o Oleander's Pride, depois atinja a grande placa de madeira para prosseguir. Na próxima área há um Tag e uma bolsa. Use os muros para se proteger, atingindo-os antes de continuar. Suba no topo do canhão, pegue o Tag e quebre a madeira para cair no buraco. Suba no mastro e entre na porta. Deslize pelo túnel e, na próxima área, use as barras para subir. Use o botão de ação para mudar de direção enquanto estiver nas barras. Com a Tag que você pegou antes, acione a bolsa e suba nas próximas barras. Derrube a parede e ignore o Cobweb na próxima área. Suba pelos cabos, quebre a parede e ignore o outro Cobweb que está bloqueando o Vault. Escale no trapézio, pegue a Tag na plataforma e suba as escadas. Pule nas peças flutuantes à direita e entre no cockpit para pegar a última bolsa, depois volte, atravesse a corda e use os trapézios para chegar aos trilhos. Escolha a direção e pule para mudar de trilho.

Obstacle Course Finale

Na sala giratória, fique atento à velocidade da rotação para caminhar pelas tábuas em segurança. Escorregue pela barra e saia pela porta à direita.

GPC e Wilderness

Objetivo Principal: completar o treino avançado de Sasha

Fale com o treinador segurando o Sasha's Button para que ele indique o laboratório em seu mapa. Saia do acampamento para chegar ao Campgrounds Main e ser autorizado a pegar os Scavenger Hunt Items. Na parte de trás do chalé, use a saída sob a ponte para a chegar à GPC & Wilderness. Atravesse a ponte de madeira. A área cercada é o GPC (Geodesic Psychoisolation Chamber). Entre, suba nas plataformas e abra o casulo mais alto. Coloque o Sasha's Button dentro do casulo. No Laboratório, fale com o Agente Sasha Nein e acione o Brain Tumbler. Entre na porta que está aberta para iniciar o experimento.

The Woods

Atinja o Vault, que está atrás da cabana, para pegar o Razputin's Getaway. Entre na carroça e, após os diálogos, use seus golpes para sair. Pegue o Tag na parte de trás e siga o coelho (Mr. Bun). Pegue outro Tag no caminho.

Sasha's Underground Lab

Após as cenas você volta ao Laboratório. Volte a falar com Sasha. Ele pedirá para que você volte com o Marksmanship Learner's Permit. Pegue a permissão com o Agente Ford Cruller e volte para falar com Sasha novamente.

Sasha's Shooting Gallery

Use seu poder recém adquirido para destruir os objetos. Quando Sasha sair, use o botão de ação e aumente o nível do sensor ao máximo enquanto destrói os homenzinhos. Após as cenas, corra para a face do cubo em que estão os Figments. Golpeie o Vault para

Controles

Mover	AE*
Câmera	AD*
Ataque	■
Salto básico	✖
Salto longo	✖,✖
Visão em primeira pessoa	R3
Centralizar câmera	L1
Status	L3
Ação	▲
Menu	START
Selecionar item	←
Selecionar poder	■ SELECT ou →
Guardar item	●
Usar poderes	R1, L2 e R2

*AE/AD = Analógico esquerdo / direito

Psicologia paranormal

As mentes dos Psychonauts podem esconder muitas surpresas. Conheça os itens e poderes que você encontra ao longo do jogo:

PSI Challenge Marker: construído com nove PSI Cards, um PSI Core comprado no Camp Store e com a ajuda do Agent Ford Cruller. Cada PSI Challenge Marker aumenta um nível do Psi Cadet Rank. Quanto mais alto este nível, mais PSI Powers Raz consegue acumular.

Arrowheads: servem para comprar itens.

Psychic Arrowheads: projeções mentais dos arrowheads. Se sua Saúde Mental (Mental Health) chegar ao fim, você não conseguirá manter sua projeção astral dentro das mentes e será expelido ao Mundo Real.

Figments (imaginação): resíduos mentais encontrados nas mentes das pessoas. Alguns Figments se movem. Colete 100 pontos de Figments para subir de ranking.

Vaults: cofres saltitantes que quando golpeados libertam segredos. Habilitam vídeos e imagens.

Squirrel Roast Dinner: recupera a energia. Use o Pyrokinesis em um esquilo.

Emotional Baggages (bagagens emocionais): só podem ser abertas pelos Tags correspondentes. Coletar todas as Baggages de uma fase habilita vídeos de memória e upgrades de ranking.

Mental Cobwebs (argumentos): são grudentos e só podem ser retirados com o Cobweb Duster (espanador de argumentos), vendido na Camp Store. Os Cobwebs podem ser transformados em PSI Cards no Ford's Sanctuary.

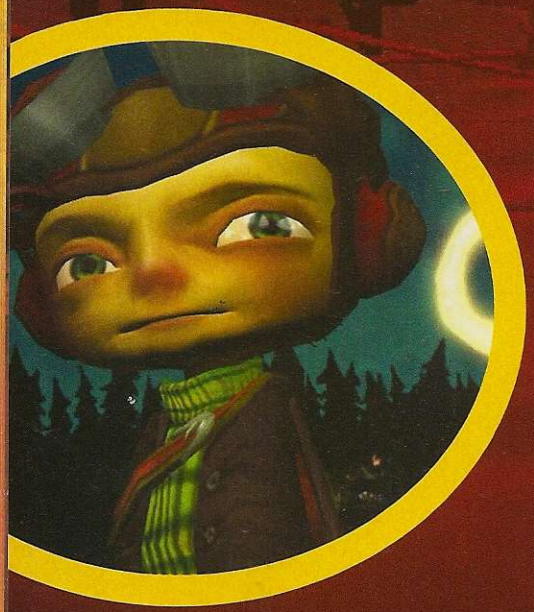
Scavenger Hunt Items ("itens procurados"): para cada oito desses itens encontrados você sobe quatro níveis no ranking.

Bird Roast Dinner: recupera a energia. Use o Pyrokinesis em um passarinho.

Dowsing Rod: pode ser comprado na Camp Store. Requer rank 10 ou superior. Equipe-se com este item para encontrar Deep Arrowheads, que são mais valiosas que as Arrowheads convencionais.

Dream Fluffs: restauram seu Mental Health. Se você perder energia, o Dream Fluff irá recarregá-la automaticamente.

Mental Magnet: atrai as energias psíquicas.



pegar o Sasha's First Loss e pegue o Tag em cima da cama. Recolha o Cobweb sob um dos blocos, depois suba e atire no alvo na beirada do local. Suba nas barras da cabeceira da cama e use os blocos para alcançar a bolsa. Do outro lado, pegue a bolsa no chão e o Cobweb que está sob de um bloco. Suba nos blocos ao lado para pegar outro Tag e atirar no novo alvo. Após as cenas, pegue o Tag no chão e a bolsa na última plataforma. Atinja o alvo e suba nas plataformas para atingi-lo novamente.

Na próxima tela o processo se repete. Recolha o Tag e use-o na bolsa sobre o pilar. Você encontra um Cobweb atrás da coluna de caixas e outro ao subir. Atinja os alvos e, na próxima tela, pegue o último Cobweb atrás de uma das colunas. Acerte o Tag ao centro e a bolsa no topo da estrutura central, depois atinja os alvos e enfrente o MegaCensor. Corra pelas faces do cubo e destrua os aparelhos que emitem os pequenos homenzinhos, depois disso, ataque o chefão. Após derrotá-lo, volte a ativar o Brain Tumbler Experiment.

The Woods

Detone o monstro de sombras, depois pegue a bolsa ao lado e o Cobweb ao fundo antes de continuar seguindo o coelho. Suba no nível mais alto, pegue os Tags na área à frente e volte para subir na plataforma à direita e pegar uma bolsa. Pule pelos galhos e cordas até chegar à trepadeira na estalactite. Use-a para pegar outra bolsa e o Cobweb, na plataforma do outro lado. Siga e pegue mais uma bolsa, um Cobweb e um Tag. Na próxima área, pegue o Cobweb, a bolsa e o Vault antes de subir na torre. Após os diálogos receba a medalha do Oarsman.

Boathouse and Beach

Objetivo Principal: conseguir a insígnia de Levitação

Saia do Laboratório e vá para o Boathouse & Beach. No Boathouse (a cabana à esquerda da praia), fale com Admiral (outro disfarce do Agente Cruller) para receber uma canoa. Siga à esquerda da água até chegar à plataforma em que a Agente Milla Vodello e os alunos estão.

The Lounge

Use a esfera de levitação para saltar, depois salte e use o botão de centralizar câmera para planar entre os anéis. Antes de subir a rampa, pegue o Tag e o Cobweb ao fundo e no chão. Passe entre os anéis com a esfera de levitação e suba nas plataformas. Pegue a bolsa na plataforma superior e passe pelos três anéis. No nível mais alto, pule na varanda à frente e pegue o Vault, depois volte e use a corrente de ar para chegar ao outro lado. Suba as escadas, pegue o Tag, o Cobweb e a bolsa na varanda lateral. Use a esfera de levitação para ser impulsionado ao centro da área e chegar às plataformas superiores. Pegue a bolsa e suba para a plataforma. Pule na varanda e atinja a porta para abrir. Pegue o Tag e o Vault. Agarre-se na grade e use a esfera de levitação para chegar ao mastro. Use as plataformas para chegar à varanda.

The Race

Vença a corrida, sempre pegando os itens.

The Party

Pegue o Tag no centro e o Cobweb sob a entrada. Plane na saída de bolhas para chegar à plataforma no alto e ative o mecanismo com um golpe. Flutue pelos três aros no centro da área, vá para a porta do outro lado, pegue a bolsa e entre. Recolha o Cobweb no fundo e use as plataformas para chegar até a Agente Vodello, na plataforma central. Volte ao Laboratório de Sasha.

GPC e Wilderness

Objetivo Principal: Completar o treino avançado de Sasha

Entre no Laboratório e acesse o Brain Tumbler Experiment.

The Woods

Suba a rampa, golpeie o pedaço de carne e use as bolhas para subir na torre. Após as cenas, entre no tubo que fica atrás do cérebro. Contra o tanque, evite os tiros inimigos protegendo-se atrás das colunas. Quando ele levantar as rodas dianteiras, atinja-o no ponto sob ele e continue atingindo esse ponto quando ele virar. Repita o processo até destruí-lo. Contra o núcleo, pule para evitar o detector e ataque-o até eliminá-lo. Ao sair, você ficará com o Psycho Portal, que serve para entrar na mente das pessoas. Agora vá até a praia e fale com Lili.

Boathouse and Beach

Objetivo Principal: resgatar Lili

Após as cenas, vá até o escafandro e use-o para descer ao fundo do mar.

Lair of the Lungfish

Suba as escadas e use o sino. Depois destrua as caixas de prego para o Lungfish engolir. Quando ele o perseguir, siga pelo caminho sem sair da bolha. Repita o processo e, quando ele começar a andar e tentar chicotear seu herói, passe pelas conchas para que o inimigo fique preso. Aproveite para golpeá-lo. Após os diálogos, utilize o Psycho Portal no monstro.

Lungfishopolis

Neste cenário, os itens estão em locais de fácil acesso. Destrua a prisão (onde se vê uns pontos de exclamação) para receber o Psychic Shield. À esquerda, use o escudo para passar pelos lasers. Destrua a outra a prisão e vá para o lado direito do cenário, onde fica a represa. Não esqueça de, no caminho, pegar os dois Tags, duas bolsas, dois Cobwebs e um Vault. Chegando à represa, use o escudo para se aproximar e destruir o lançador de mísseis. Depois disso, use o dirigível para saltar sobre a represa. Pegue os itens restantes e siga pelo trilho do lado esquerdo do local. Suba nos prédios mais altos e destrua os oito aviões. Siga para a torre e enfrente Kochamara. Decore os movimentos e os nomes dos golpes dele. Quando ele estiver voando e atacar, utilize o escudo. Quando ele estiver no chão, soltar a explosão de área e deixar de

ficar transparente, atinja-o. Repita isso até vencê-lo. Depois suba na torre e destrua a antena. Você receberá o Lungfish Call, que serve para chamar Linda.

Grounds

Objetivo Principal: Pegar o Lili´s Bracelet e subir. Use o Psycho Portal no Guarda Boyd.

The Neighborhood – parte 1

Abra a geladeira, pegue o Clairvoyance e use o no guarda. Saia pela porta e siga pelas ruas. Lembre-se de entrar nas casas para pegar Figments extras. Pegue a placa (Sign) no carro e, mais à frente, o Cobweb que está na casa ao lado do espião com uma placa. Use a sua placa para passar pelo cara. Atravesse para o outro lado e suba no telhado da casa à esquerda para pegar o Tag. Quando chegar ao espião que tem um telefone, pule para a próxima parte da área e pegue o Hedge Trimmers (tesoura) no carro estacionado na segunda casa. Recolha também o Tag do quintal. Volte ao caminho e mostre o Hedge Trimmers aos espiões que têm uma tesoura na mão (eles estão cercando uma casa). Entre na casa, pegue a bolsa na mesa e o Tag no quintal. Continue seguindo e, quando você chegar nos espiões com "trompetes", ande pelo canto da calçada para passar por eles. Na próxima casa à esquerda, pegue o Cobweb. No carro estacionado no correio (o último do cenário), está o Watering Can (Regador). Use o item para entrar na casa que está cercada por espiões com Regador. Pegue o Rolling Pin que fica em cima da mesa e volte à casa cercada. Entre e use o Rolling Pin para pegar o Ammo Up. Vá até o jardim, pule sobre a pedra onde estava o corvo e entre no portão central. Pegue a flor e entre no cemitério. Queime a trepadeira para entrar na porta e pegar o item. Após os diálogos, vá até o correio (última casa do cenário) e tente acessar o painel digital. Quando o espião sair, use o Clairvoyance nele para descobrir o código e entrar no local. Pegue o Cobweb e entre na porta. Use o Clairvoyance para enxergar e pegue o Plunger (desentupidor) próximo à última câmera. E saia do local. Contra a criatura subterrânea, elimine a energia dela com o Marksmanship, e depois use o Telekinesis nas esferas antes que elas explodam e arremesse-as na criatura. Quando o inimigo escurecer, destrua-o. Agora use o Plunger para passar pelos espiões com "trompetes" e entre no esgoto.

The Neighborhood – parte 2

Use o Rifle para passar pelos espiões e o Psychic Shield para se proteger dos ataques. Atrás do prédio há uma das bolsas. Entre no prédio e suba as escadas. Após as cenas, pegue o Helicopter Helmet e use o Clairvoyance. Agora vá com o Phone para o local onde alguns espiões estão com telefone, ao lado da saída do esgoto. Use os cabos para chegar à casa. Bata na porta (com "Y") e fique invisível. Quando a criança abrir a porta, pule sobre ela para entrar. Após as cenas, enfrente a Den Mother. Atire nas caixas que ela joga e proteja-se dos tiros dela. Quando a tela escurecer, pegue o God´s Eyes e use a Clairvoyance.

Grounds

Após as cenas, siga á direita e vá até o fim do corredor. Use o Psycho Portal na mulher.

The Stage

Use a invisibilidade para entrar no camarim. Depois pegue a vela na outra sala e acenda a iluminação do palco. Fale com o gigante para receber o script e entregue para a contra regra. Quando a cena for executada, entre no portal e mude a iluminação. Acione a cena novamente, pegue o script no alto e avance a cena. Mude a iluminação e suba para o portal ao alto. Entregue o terceiro script, mude a iluminação e avance a cena. Entre nos portais até que apareçam mastros no cenário. Suba por eles e repita o último ato. Após as cenas, suba no balão.

The Catwalks

Siga todo o caminho até o topo. No fim da trilha, pegue a vela e coloque-a no holofote à esquerda. Acenda e depois siga o fantasma. Pegue a vela e flutue até o holofote que está na viga mais alta. Acenda-o e desça para espancar o inimigo. Faça o mesmo com os holofotes laterais até destruí-lo. Pegue o Glory´s Trophy, entre no corredor à direita e use o Psycho Portal no cara que acha que é Napoleão Bonaparte.

Waterloo World

Entre no jogo e convença os soldados e

SCAVENGER HUNT ITEMS

A cada oito destes itens coletados, você pode falar com o Ranger Ford, ao lado de uma cabana em GPC & Wilderness, para subir quatro níveis no ranking. Confira os locais dos 16 Savenger Hunt Itens por área:

Psychic Summer Camp

Turkey Sandwich: use a pyrokinesis na geladeira da caverna que fica no fundo do acampamento, no alto do morro.

Campgrounds Main

Eagle Claw: entre a cabana e o estacionamento. Use as pedras para subir na plataforma da árvore.
Gold Doubloon: em uma das laterais da cabana, escondido em um buraco.
Voodoo Doll: na cabana. Use a levitação ou as vigas do teto para chegar à área sobre a lareira.

GPC & Wilderness

Golden Acorn: use a invisibilidade para pegá-la do esquilo, no lado direito da área.
Glass Eye: use a telecinésia para trazer o item pela grade do córrego.
Miner's Skull: suba no gêiser que está aberto e use o segundo nível do Psychic Shield.
Pirate Scope: use a esfera de levitação para subir nas pedras próximas à caverna do lado direito.

Sasha´s Underground Lab

Fossil: pule em um dos vãos das paredes do laboratório.

Grounds

Gold watch: pule no topo do chafariz que fica logo no início da área.

Boathouse & Beach

Diver's Helmet: levite para subir na cabana da praia em que Ford está e siga a trilha pelo morro à direita.
Psychonauts Comic #1: da entrada da área, siga pela trilha à esquerda.

Reception Area

Dinosaur Bone: use o pulo com a esfera de levitação para subir no topo da árvore que está no morro, na lateral da área.
Condor Egg: passe pela caverna e siga pelo trilho da esquerda. Pule no momento certo para cair no ninho.
Fertility Idol: atire com o Psi Shoot na colméia que está na árvore perto do urso, ao sul da área.
Cherry Wood Pipe: próximo à árvore que está ao lado da cachoeira.

carpinteiros (indicados por pontos de exclamação) a lutarem por Fred. Primeiro fale com o carpinteiro e depois destrua os inimigos do telhado para convencer o cara. Em seguida, fale com os fazendeiros e converse com Fred. Agora utilize a Telecinésia para mover as peças. Quando quiser voltar a ficar grande, quebre a rolha dos gêisers e use as bolhas para flutuar. Concerte a ponte e leve o soldado para próximo do inimigo. Seus próximos soldados irão querer uma arma que está dentro do castelo inimigo. Antes de entrar lá, você deve usar uma Cobweb ou dinheiro (saia do jogo e pegue uma moeda na chaminé). Depois disso, libere as engrenagens do castelo para permitir a invasão. Agora suba na sala ao alto e entre na mente do pintor.

Running Against the Bull

Compre os quadros do cachorro e coloque-os no prego da parede para sair. Siga o caminho e use os becos para se proteger de El Odio. Pegue as quatro cartas e devolva-as a Edgar. No apartamento acima da última carta está o poder Confusion Grenades.

Edgar´s Sanctuary

Pegue os itens e entregue as cartas para Edgar. Depois suba na torre de cartas e enfrente El Odio. Esquive-se dos ataques do inimigo e use telecinésia para arremessar as lanças nele. Quando derrotá-lo, utilize o mesmo poder para retirar as lanças e arremessá-las no toureiro. Derrote-o para receber o Loboto´s Portrait. Na seqüência, use o retrato, a camisa de força e o troféu para subir no elevador.

Upper Floors

Siga o vulto e aproveite para pegar os itens pelo caminho. A trilha é difícil e requer certa habilidade, mas em compensação é direta e não há como errar. Quando chegar nas portas bloqueadas, use a telecinésia para tirar a cadeira de trás da porta.

The Lab of Dr. Loboto

Use a invisibilidade para passar pelo corvo. Após as cenas, pegue o bolo e use-o para atrair Pokeloke. Tire-o da garrafa flutuante e leve-o para a dona.

Ruins

Use a telecinésia para jogar uma pedra na outra. Ponha fogo na muralha. Atire blocos na parte exposta. Repita até destruí-la. Quando estiver impossibilitado de andar, use o poder em você mesmo para entrar no tanque.

Poderes ocultos

Localize todos os itens extras e desvende os mistérios das mentes dos Psychonauts:

Psychic Summer Camp

12 PSI Cards

1. No telhado da cabana. Suba pelo trampolim, à esquerda do início.
2. Atravesse a corda no teto da cabana anterior e pegue o card no teto da próxima.
3. Na plataforma acima do telhado do segundo card. Use os mastros e a parte da árvore coberta com rede para subir.
4. Entre na caverna à frente do card anterior e siga à direita até o próximo corredor
5. No mesmo corredor do card anterior
6. No banheiro próximo às cabanas.
7. Ao lado da cabana, à esquerda do banheiro.
8. Suba na cabana do primeiro card, escale a corda até o meio e salte no mastro à direita. Pule para o outro trampolim.
9. Sob a rampa que vai para o topo da grande árvore.
10. No topo do mastro, à esquerda da rampa.
11. Nas raízes da grande árvore central.
12. A partir do terceiro card, na montanha. Use a levitação.

1 PSI Challenge Marker

Use o trampolim do lado da cabana para subir no teto. Ande pela corda na ponta do telhado e pule no mastro à direita. Use o próximo trampolim para subir a escada.

Campgrounds Main

18 PSI Cards

1. No telhado inferior do Chalé (Lodge).
2. Suba no mastro próximo à ponte (atrás do Chalé).
3. Suba no mastro que fica atrás do Chalé.
4. No cabo, entre os mastros atrás do Chalé.
5. Em um dos cantos do telhado do Chalé.
6. A partir do quinto card, atravesse o cabo.
7. Próximo à saída para o Kids Cabin (Psychic Summer Camp), onde a cerca está quebrada.
8. Do lado direito (do mapa) do mastro do segundo card, sobre uma grande pedra.
9. Embaixo da rampa na frente do Chalé.
10. Acima de uma pedra e próximo à saída para a Reception Area.
11. No banheiro ao lado do estacionamento.
12. Na cesta de basquete, no estacionamento. Suba no carro e use o pulo duplo para pegar.
13. No estacionamento, em uma das vagas.
14. Acima do Jipe, no estacionamento.
15. Depois de pegar o sexto card, suba pelas pedras e siga em direção ao estacionamento.
16. Depois de pegar o sexto card, suba pelas pedras ao lado, vá para as plataformas de madeira e use o trapézio para atravessar.
17. Depois de recolher o card anterior, siga pelo cabo em direção ao estacionamento.
18. No meio do estacionamento (use o Levitation).

1 PSI Challenge Marker

No telhado superior do Chalé (Lodge). Use o mastro que está atrás do Chalé para alcançar.

Ford's Sanctuary

A base secreta do respeitado Agente Ford Cruller, antigo líder dos Psychonauts, pode ser acessada por meio do transporte especial encontrado nos troncos de árvores espalhados pelo jogo. A primeira vez que você entrar aqui, receberá o Bacon, um item que serve para chamar Ford Cruller quando Raz precisar. Na parte de baixo do Santuário você pode depositar seus PSI Cards, PSI Cores e Cobwebs para elevar seu ranking e, se for o caso, receber novos poderes.

2 PSI Cards

1. No chão, próximo às laterais.
2. Nas plataformas flutuantes, no alto.

GPC e Wilderness

18 PSI Cards

1. Do lado direito do GPC, entre as árvores do gêiser.
2. Próximo ao primeiro card.
3. Atrás do GPC, entre as árvores do gêiser.
4. Atrás do GPC, nos troncos, próximo ao urso.
5. Atrás do GPC, nas pedras, próximo ao urso.
6. Atrás do GPC, nas pedras, próximo ao urso.
7. Do lado esquerdo do GPC, acima da pedra mais alta, ao lado do garoto.
8. No leito do rio, próximo à saída para a Reception Area.
9. No GPC, abaixo das plataformas.
10. No GPC, no casulo alto. Use as pontas para subir.
11. A partir do sétimo card, use os galhos das árvores que estão atrás da grande pedra para chegar à parte mais alta da área.
12. A partir do 11º card, pule no tronco oco.
13. Suba na árvore dentro do GPC usando as trepadeiras que estão no tronco.
14. A partir do 13º card, utilize os galhos para pular para a próxima árvore.
15. A partir do 14º card, use os galhos para pular para a outra árvore. Suba, passe pelos galhos e desça pela trepadeira para chegar a mais um galho.
16. No topo da ponte de tronco.
17. No topo da entrada da caverna que serve de saída para o Boathouse & Beach.
18. Atrás da árvore próxima ao 17º card.

2 PSI Challenge Markers

1. Dentro da velha cabana que fica ao lado do GPC. Entre pelo buraco que está no teto.
2. Depois de pegar o 14º card, utilize os galhos para

pular para a próxima árvore. Pule no topo para pegar o item.

Sasha's Underground Lab
2 PSI Cards
1. Procure pelo card em uma das frestas na parede (use as plataformas).
2. Atrás de uma placa, no chão.

Boathouse and Beach
16 PSI Cards
1. Embaixo da ponte, próximo à saída para o Campgrounds Main.
2. Na trilha acima da caverna que serve de saída para o GPC & Wilderness.
3. Pule pelos galhos das árvores que estão próximas à saída para o Campgrounds Main.
4. A partir do terceiro card. Use a plataforma da árvore.
5. Na praia e embaixo da ponte.
6. Na praia e do lado direito (atrás das rochas).
7. Na trilha depois do segundo card.
8. Ao lado da Boathouse (entre a vegetação).
9. Acima da viga de madeira, na água. Procure pelo PSI Card na área perto dos botes.
10. Na trilha atrás da Boathouse. Para subir no telhado é necessário usar o poder Levitation.
11. No mastro acima da Boathouse (use o Levitation).
12. No mastro menor, no Boathouse (use Levitation).
13. A partir do card anterior, siga pelo telhado.
14. No fim da ponte da Boathouse ao escafandro.
15. Acima de uma pedra na água (use o Levitation).
16. Acima da cabana do escafandro (use o Levitation).

1 PSI Challenge Marker
Use o Levitation para subir na pedra que está na praia.

Grounds
4 PSI Cards
1. Logo no início do cenário, na escada que dá acesso ao portão.
2. Do lado direito do local.
3. Do lado esquerdo da porta de entrada da Torre.
4. Acima do portão de entrada, dentro da área central.

1 PSI Challenge Marker
Acima da entrada e do lado de fora da área central.

3 Brains
1. Do lado esquerdo do portão de entrada.
2. Depois do portão de entrada, vá à direita e depois siga para o norte.
3. Do lado direito da porta de entrada da torre.

Lower Floors
4 PSI Cards
1. Em cima de um dos pilares.
2. Próximo a uma porta, do lado esquerdo.
3. Depois de recolher o card anterior, pule para a outra plataforma.
4. Após pegar o segundo card, use a corda até a sala.

1 PSI Challenge Markers
Na sala do quarto card no topo (acima da viga).

4 Brains
1. Siga à direita da entrada.
2. Acima do telhado quebrado e à direita da entrada.
3. Depois de pegar o segundo card, pule na plataforma.
4. No pote que fica subindo e descendo. Use a invisibilidade para pegar o item.

PlayOff games ®

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Memory Card 16 MB
R$79,99
(Preço esp. p/ revenda)

Memory Card 32 MB
R$ 99,99

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

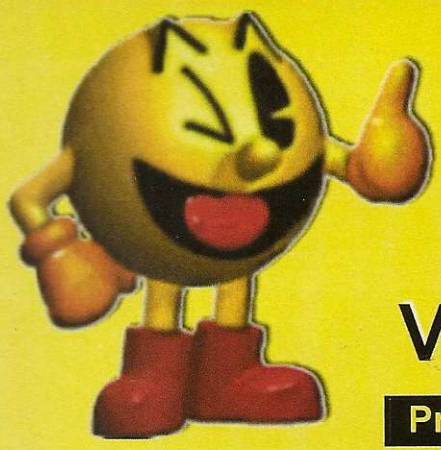
Playstation Slim + GT 4 de R$ 1.099,00 por R$ 899,00

Lançamentos disponíveis

Losango PanAmericano Maestro MasterCard Diners Club International REDE SHOP VISA Electron VISA

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19H30



TECG

VENDA DE APARELHOS E

Preços especiais para Revendedores

DESTRAVAMOS PS2 E XBOX NA HORA

Acesse nossa loja Virtual e compre pela internet:

www.tecgames.com.br

GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Promoção do Mês**

Memory Card 8 MB R$ 59,90

Memory Card 16 MB R$ 89,90

Otica Pstwo R$ 249,00 colocada

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS

Chip MATRIX Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Plus Oficina Credenciada

Chip VÊNUS Oficina Credenciada

BA5815FM

LEITOR PS2 400C

LEITOR PSONE

Chip VIPER Game Cube

Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil

A Tecgames inova mais uma vez, agora trabalhamos também com INFORMÁTICA

Gravador de CD

HD

Porta Cds

WebCam

Mídias

* Sujeito aprovação de crédito ** Estoque Limitado, pagamento somente em dinheiro

FINANCIAMENTO

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

Dossiê PS1

Jogo: Resident Evil 2
por Leandro Rodrigues

Clássico, Resident Evil 2 é um vírus que teima em resistir ao tempo

Mesmo depois de quase oito anos desde o seu lançamento, o jogo que fez o nome da Capcom no PS1 continua sendo um dos títulos mais jogados do console. Motivos para isso não faltam. Com muitos enigmas, um ótimo desafio e um sistema de jogo inovador para a época, *Resident Evil 2* permite ao jogador acompanhar a mesma história através dos olhos de cada um dos dois protagonistas, o que, somado à variação no enredo prevista para cada personagem, pode levar a aventura a até quatro finais diferentes.

O simples fato de existirem histórias diferentes, porém, não é o que torna *Resident Evil 2* um clássico. O verdadeiro diferencial do game é que as tramas seguem em paralelo, mas se cruzam em diversos trechos do jogo, criando momentos que só podem ser entendidos plenamente quando se joga todas as histórias possíveis. Por isso, se você quer relembrar um dos melhores momentos do PS1 ou se ainda não conhece este jogo, aproveite o roteiro passo a passo a seguir e termine o jogo com cada um dos personagens para desvendar por completo os mistérios de Racoon City.

CONTROLES

Corre	■
Diálogo aleatório	▲
Ação / Confirma escolha de item	✖
Menu de item e Status do personagem	●
Atira	R1
Mira automática	L1
Movimenta o personagem	↑,↓,←,→
Pause / Menu de Opções	START

OUTROS CENÁRIOS

Além das duas aventuras originais, *Resident Evil 2* oferece também a opção de escolher a história B de Claire e a A de Leon. Porém, apesar de existirem algumas diferenças em relação aos roteiros da revista, tudo se resume apenas a alguns vídeos e diálogos diferentes. Por isso, você pode usar o roteiro A de Claire para Leon e o B de Leon para Claire sem problemas, à exceção de alguns objetos que, por conta das mudanças na história, são diferentes dos descritos no detonado, mas mantêm funções semelhantes.

MEDICAMENTOS CASEIROS

Durante o jogo você encontra três tipos de ervas. Conheça a função de cada uma e saiba como combiná-las.

1 verde	repõe a energia
1 azul	cura envenenamento
1 vermelha	não tem efeito sozinha
2 verdes	repõe o dobro de energia de uma erva verde simples
3 verdes	repõe o triplo de energia de uma erva verde simples
1 verde + azul	repõe energia e cura envenenamento
2 verde + azul	repõe o dobro de energia e cura envenenamento
1 verde + vermelha	repõe o triplo de energia de uma erva verde simples
1 verde + vermelha + azul	repõe o triplo de energia e cura envenenamento

Claire Redfield História A

Claire volta a Raccon City para procurar seu irmão Chris (protagonista do primeiro *Resident Evil*). Ao entrar em um bar para pedir informações, porém, ela se depara com a praga da cidade: os zumbis. Quando o pior está para acontecer, Leon aparece e salva a vida da garota, mas perde o controle do carro na fuga. Separados pelos escombros, ambos combinam de se encontrar na delegacia. Veja como sobreviver à aventura de Claire.

01. Desvie dos zumbis até entrar na loja de armas. Tony vai estar lá. Pegue as munições do local. Quando Tony for atacado, mate todos e pegue a sua Bow Gun. Saia pela porta dos fundos, passe pelos portões e pegue a munição na ambulância. O portão vai ser destruído. Passe pelos zumbis e pela quadra de basquete.

02. Uma seqüência de corredores lineares, com muitos inimigos. Mate somente os que não puder evitar, para economizar munição, e entre no ônibus. Mate os dois zumbis, pegue as balas e saia pela porta da frente. Desvie dos inimigos que aguardam do lado de fora e entre no portão. Evite o jardim da delegacia. Para entrar, desça pelas escadas para desviar dos zumbis.

03. Entre na segunda porta à esquerda e converse com o policial. Ele vai lhe dar o Blue Key. Ao sair da sala, use a chave no computador, no centro do salão, para abrir algumas portas. Pegue a munição e as Ink Ribbon. Use uma Ink Ribbon na máquina de escrever para salvar o jogo.

04. Volte e entre pela porta dupla à esquerda. Pegue o memorando no banco, abra a gaveta com o lockpick e entre pela porta atrás do biombo. Cuidado no corredor, pois um Licker vai cair do teto. Fuja e entre pela porta no fim do corredor. Evite a porta dupla e entre na outra porta, no fim do próximo corredor. Mate os zumbis e suba a escada para o segundo andar.

05. Ao chegar na área das três estátuas, veja a pedra vermelha na mão da figura central. Para liberar a Red Jewel, empurre a estátua de bronze para a marca do chão à direita e a de prata para a marca à esquerda. Pegue a jóia e saia pela porta ao lado.

06. A primeira porta leva à sala dos STARS. Entre e pegue munição, um lançador de granadas no armário e um diário na mesa. Sob o diário há um medalhão de um unicórnio. Ao sair da sala, um fax vai chegar. Volte, pegue-o e saia. Desça as escadas ao nível inferior e entre na sala ao lado da escada.

07. Deposite a Red Jewel na caixa, salve o jogo e equipe-se com o lançador de granada. Saia pelo corredor onde está o Licker e detone-o. Volte ao salão principal, na entrada da delegacia e coloque o medalhão do unicórnio na estatua para liberar a Precint Key. Pegue a chave e use-a na porta em frente ao corpo do policial.

08. Ao entrar, empurre a escada, no fundo da sala. Suba, pegue a manivela sobre o armário e volte para o segundo andar. Após a animação, mate o zumbi e saia pela porta. Leon aparecerá e lhe dará um rádio. Vá pelo corredor a direita e pegue as granadas de fogo, na gaveta. Entre na porta de acesso à biblioteca.

09. Suba a escada e circule pelo mezanino até cair pelo chão podre. Observe a pista no quadro. Aperte o botão na parede e coloque as estantes na posição indicada pelo quadro. Quando acertar as posições, a Serpent Stone vai se revelar. Pegue-a e saia pela porta dupla. Contorne o salão principal e entre pela porta do outro lado.

10. Pegue o isqueiro e salve o jogo. Volte, abaixe a escada de incêndio no centro da tela e desça. Entre pela porta dupla, siga pelos corredores e entre pela outra porta dupla, ignorada anteriormente e vá para a saleta atrás da lousa. Use o isqueiro na lareira. Atrás do quadro aparecerá outra Red Jewel. Volte para a sala em que você achou o isqueiro, mas use a porta da direita, pois a da esquerda está pegando fogo. Passe correndo pelo corredor com os corvos e siga sem parar até entrar pela outra porta.

11. Passe pela tela do helicóptero, desça a escada e desvie dos zumbis. Entre na cabana e pegue a Valve Handle. Volte ao helicóptero. Passe pelas grades, use a válvula para apagar o incêndio e entre na delegacia. Siga pela porta azul e aproveite as ervas para se curar. Elimine os zumbis na primeira sala e use a senha 2236 para abrir o cofre na sala menor. Pegue a munição de ácido e o mapa da delegacia.

12. Suba e volte ao corredor que estava pegando fogo. Entre na porta que foi liberada e coloque as duas jóias vermelhas nas estátuas. Metade de uma pedra azul será liberada, além da Diamond Key. Depois de pegar os itens, volte para o salão principal no primeiro andar e entre na mesma porta dupla de antes.

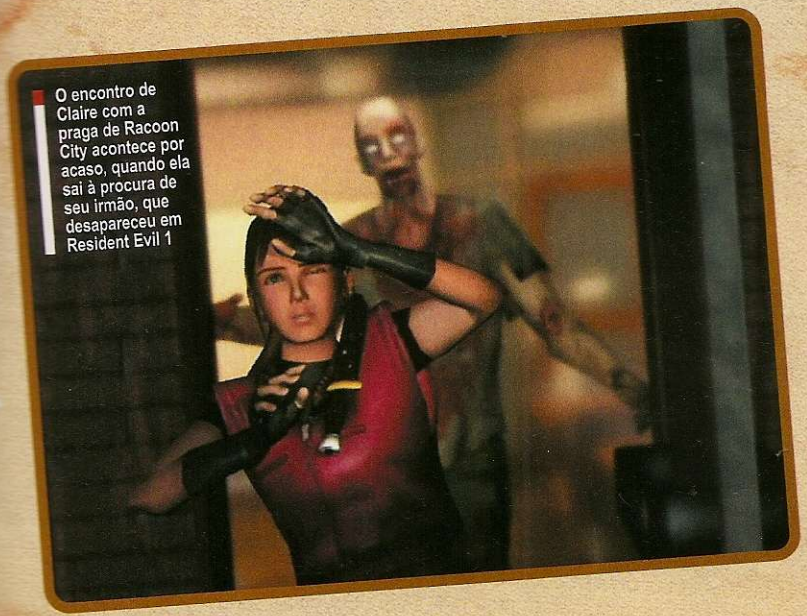
13. Use a chave, entre e mate os cinco zumbis. Entre os armários há um filme de máquina fotográfica. Use o lockpick nas gavetas para pegar o explosivo plástico e saia pela outra porta, ao lado das gavetas.

14. O policial que lhe deu a Blue Key ainda está na sala, mas agora foi infectado. Mande bala nele sem dó e pegue o detonador em cima da mesa. Saia e entre na porta à esquerda da porta dupla pela qual você entrou na delegacia.

15. Após a porta azul há uns seis zumbis agrupados. Siga para o próximo corredor, entre na primeira porta e pegue o fio sobre a mesa. A pedra Eagle está na prateleira. Na saída, um Licker sairá do espelho. Fuja e saia para o corredor.

16. Volte para o corredor do helicóptero, use o explosivo na porta e entre no buraco que se abriu. Você vai encontrar o chefe de polícia, que está com a filha do prefeito morta sobre a mesa. Após a cena, saia pela porta à esquerda. Na sala após os corredores você escutará passos. Entre pela porta atrás da cortina e acenda a luz para encontrar Sherry Birkin.

17. Volte à sala do chefe de polícia. Há uma chave em cima da mesa e um diário na cadeira. O quadro atrás da cadeira também revela um segredo, mas



O encontro de Claire com a praga de Racoon City acontece por acaso, quando ela sai à procura de seu irmão, que desapareceu em Resident Evil 1

ele ainda não é necessário. Volte ao primeiro andar, passe pela sala do cofre e abra a porta com a chave que você acabou de conseguir. Atravesse o corredor cheio de janelas abertas e use o fio no painel para fechá-las. Entre na porta dupla à direita.

Para alguém que deveria estar detonando zumbis, o chefe de polícia age de forma muito suspeita

18. Há um mapa na estante. É preciso ajustar o painel de energia para que ele exiba o número 80. Para ajustar o painel, faça a seguinte seqüência: up, down, up, down, up. Isso vai ativar o leitor de cartão da porta ao lado.

19. Saia pela esquerda e siga até o fim do corredor. No próximo corredor, enfrente os cachorros e desça pelo esgoto. Na primeira sala você pode salvar o jogo. Você agora controla Sherry, que está à procura do pai, pois ela entra em uma passagem pequena demais para Claire.

20. Desça pelo elevador e siga pela parte de baixo da tela. Entre na porta à esquerda, pegue a munição e volte. Em vez de ir à direita rumo ao elevador, siga à esquerda. Lá dentro, alinhe as caixas na parte de baixo, depois suba e ligue o sistema. As caixas formarão uma passarela. Atravesse-a e pegue a chave, depois volte e desça pelo elevador para retomar o controle de Claire.

21. Volte à sala em que você salvou o jogo pela última vez e pegue o isqueiro. Volte pelos corredores e mate o Licker em frente ao necrotério. Entre e pegue o Red Card Key, depois volte à porta que teve o leitor de cartão ativado e use o cartão para entrar. No armário há uma metralhadora e uma mochila que amplia sua capacidade de carregar itens. Suba ao primeiro andar da delegacia e entre na porta atrás da escada.

22. Pegue as munições de ácido e siga rumo ao salão principal. Ao passar pela porta azul dupla, vá para o lado direito de Claire e siga pelos corredores até o fim. Destranque a porta verde e entre, tomando cuidado com o Licker. Acenda o forno com o isqueiro e depois ligue as estátuas na ordem centro, direita e esquerda para derrubar uma engrenagem. Pegue a peça e também o filme que está em cima da mesa.

23. Volte e passe pelo salão principal. Ao chegar à escada que leva ao segundo andar, entre na sala na lateral em vez de subir. Use o laboratório fotográfico para revelar seus filmes. Antes de seguir rumo à biblioteca, certifique-se de que está levando a engrenagem e também a manivela.

24. Suba pela escada da biblioteca e entre pela porta à direita. Detone o Licker no corredor e entre na porta. Use a alavanca no buraco na parede para fazer a escada descer, depois suba e use a engrenagem na parede. Uma parede falsa vai se abrir, revelando a segunda parte da pedra azul.

25. Volte à biblioteca, saia pela porta dupla e mate outro Licker. Do outro lado, pegue as três pedras no baú, depois saia pela outra porta rumo à sala do delegado. Combine as duas partes da pedra azul e encaixe as três pedras no quadro atrás da mesa do delegado, depois entre pela porta que se revelar. Após o diálogo, desça pelo elevador.

26. Após a animação, siga até o fim do corredor e entre na porta. Equipe-se com uma boa arma, de preferência o lança-granadas, e desça a escada. Você está prestes a enfrentar o primeiro monstro mais forte do jogo.

27. Não perca tempo com as larvas. Atire de cinco a seis vezes com o lança-granadas direto no monstro, para eliminá-lo, depois suba pela escada até o local em que você deixou Sherry. Encontre-a e desça pelo elevador. Volte até a sala do monstro trazendo a garota com você e use o botão para baixar a escada. Suba por ela e entre na sala.

28. Controlando Sherry, corra pelo corredor e entre na porta. Desvie do zumbi que está vomitando e entre no duto junto ao chão. Corra pelo esgoto desviando das baratas e pegue o Wolf Medal no meio do entulho. Sherry cai e desmaia.

29. Controlando Claire, corra pelo esgoto e entre na sala. Pegue os itens e, no baú, pegue o isqueiro e a Valve Handle. Use o lockpick para abrir a porta, desça a escada e pegue as granadas na estante. Volte a subir.

30. Desça pelo elevador. No corredor estreito, entre na primeira bifurcação. Pegue o mapa na parede e entre na porta. Na tela com aranhas gigantes, siga à sua esquerda e entre na porta. Corra novamente das aranhas e entre na passagem à sua esquerda. Se você for picado por alguma aranha, aqui há ervas azuis.

31. Após a cena com a loira Annette Birkin, siga em frente e use a Valve Handle na máquina que está na parede para virar a passarela. Atravesse-a e use a Valve Handle na nova máquina. Salve o jogo.

32. Passe pelas seqüências de corredores até encontrar Sherry. Após o grito, fuja do aligátor correndo de volta pelos corredores até a luz vermelha perto de uma portinha. Aperte o botão para derrubar um cilindro de gás e, quando o bicho mordê-lo, dê dois tiros para estourar o cilindro na boca do cachorro. Volte, ligue o painel e entre para resgatar a garotinha.

33. Após a cena, pegue a Wolf Medal, suba as escadas à esquerda e siga pela passagem. À sua esquerda há um corpo. Pegue a Eagle Medal, volte e vá pelo caminho da direita. Um ventilador está obstruindo a escada. Use a Valve Handle para desligá-lo e passar por ele com Sherry.

34. Passe pelos corredores seguintes correndo, mas não deixe a garotinha para trás. Ao chegar à porta protegida por uma cortina d'água, coloque a Wolf Medal e a Eagle Medal no painel à direita para liberar o caminho.

35. Na sala do bondinho, siga pelo lado direito para restabelecer a energia, depois entre no veículo pela esquerda. No fim do percurso há um lançador junto à saída. Use o isqueiro para iluminar todo o ambiente. Uma pequena luz indicará a Weapon Box Key, escondida junto ao lançador. Pegue-a e saia pela porta.

36. Passe pelos corredores, tomando cuidado com os zumbis. Entre à esquerda na primeira bifurcação e pegue a Spark Shot, depois volte e siga pela

direita. Na nova bifurcação, após a porta, há duas ervas verdes à direita e uma escada à esquerda, que leva para o próximo destino. Suba e deposite a Valve Handle e o isqueiro no baú. Pegue o lançador de granadas e todas as munições que tiver, depois salve e atravesse a outra porta.

37. Entre no vagão e pegue a Control P. Key. Saia e use a chave no painel ao lado, depois entre novamente e acompanhe a animação. Equipe-se com o lançador de granada e saia para enfrentar Willian Birkin, o criador do G-Vírus. Oito ou nove tiros devem liquidar o monstro, mas mantenha-se distante. Após a luta, volte ao vagão.

38. No laboratório, pegue todos os itens da sala e salve o jogo, depois saia e siga pelo corredor à sua frente. Na sala redonda, tome o corredor azul para encontrar uma porta congelada. Entre, pegue o fusível sobre o balcão e use-o na máquina que está com a luz azul brilhando, na mesma sala. Agora você tem o Main Fuse. Volte para a sala redonda e use o item na máquina, no centro da sala, para restabelecer a energia.

39. Siga pelo corredor vermelho. Você vai encontrar duas portas, mas a da esquerda está trancada. Siga pela porta destrancada e pegue o arquivo User Registration. No computador, ative o programa. Uma planta aparecerá no canto da sala. Acerte-a com uma granada de fogo e entre pelo duto.

40. Frite os dois monstros, destranque a porta e saia. Volte para a bifurcação e ative a porta com a luz vermelha. Mais duas plantas-monstros vão aparecer. Detone-as e entre na porta atrás delas.

41. Desça pela escada e entre na porta do andar inferior. Um monstro vai cair na sua frente, enquanto outros dois aguardam no próximo corredor. Pegue as ervas no chão e continue pelo corredor à esquerda do computador.

42. Salve e aproveite para guardar tudo de inútil, pois esse é o último baú do jogo. Pegue muitas munições e saia pela próxima porta. Siga pelo o caminho da direita e entre na porta sinalizada com P-4. Use o W. Box Key no armário para pegar munições adicionais e passe pela porta automática à esquerda. Mate os zumbis da área e entre na próxima porta.

43. Pegue o Lab Key Card em cima do balcão e saia. Após a cena com a Dra. Annette, siga o caminho como se fosse voltar à sala em que você deixou a garotinha. Após agonizar, a doutora entregará o Vaccine Synthesis, que mostra qual procedimento deve ser adotado para reverter o desenvolvimento do G-Vírus.

44. Volte à bifurcação e siga para a direita até o corredor cheio de ovos. Entre na próxima sala e atire até a mariposa girante cair. Atire nas lavas que estão sobre o teclado e acesse o computador. Digite a senha GUEST para acionar o sistema.

45. Volte à sala de segurança. Leon vai aparecer no monitor. Após a cena, faça o caminho de volta, subindo a escada, volte pelo corredor azul e use a Red Card Key na porta à sua frente. Entre, pegue o Vaccine Cartridge no balcão a sua direita e mate os zumbis. Depois de ativar o botão ao lado da máquina, coloque o Vaccine Cartridge nela e acione o outro painel, no fundo da sala. Pegue o MO Disk em cima da bancada ao lado do painel e retire a Base Vaccine que a máquina preparou.

46. Desça novamente ao laboratório com o P-4 na porta e use a Base Vaccine no computador para transformá-la em Vaccine. Com a vacina, volte até o corredor no qual você havia ignorado um computador e coloque o MO Disk nele. Uma porta vai se abrir. Siga pelo corredor até a nova área.

47. Você tem cinco minutos para sair do local antes que ele exploda. Após acionar o elevador, William cairá do teto. Seja rápido e atire granadas nele, sempre mantendo a distância. Após alguns tiros, ele vai sofrer nova mutação, ficando mais rápido e capaz de pular as prateleiras. Fique esperto e mande bala no bicho quando ele estiver no chão. Após detoná-lo, entre no elevador e curta o primeiro final do jogo.

Leon Kennedy
História B

Preso no lado oposto a Claire, após o acidente de carro, Leon também enfrenta grandes dificuldades.

01. Leon começa com pouca munição, por isso desvie dos zumbis em vez de eliminá-los. Entre pelo portão e siga pela direita. Dentro da cabana, pegue a Cabine Key, depois saia e siga para a cabine do outro lado. Use a chave que você acabou de pegar para abrir a porta. Dentro da cabine você tem sua primeira oportunidade de salvar o jogo na máquina de escrever. Saia pela outra porta. Nem pense em voltar pelo mesmo caminho.

02. Mais zumbis. Você pode escolher entre meter bala nas aberrações ou continuar fugindo. Suba a escada e você vai entender como foi que o helicóptero foi parar ali. A seguir, entre pela porta e mate todos os corvos que aparecem na sua frente. Pegue munição no corpo caído no chão. Ignore a próxima porta por enquanto. Siga em frente e entre na próxima. Dois Lickers vão obstruir seu caminho. Desvie e entre na primeira porta a sua esquerda.

03. Outro save point. Aproveite para pegar munição e a Small Key em cima do sofá. Saia pela porta do lado oposto. Ative a escada de incêndio, mas não desça ainda. Vá até o outro lado, elimine os zumbis e pegue a Unicorn Medal que está presa a parede. Agora sim, Leon está livre para descer. Pegue a Shotgun em cima do balcão, próximo ao computador, depois siga até a fonte e use o Unicorn Medal no local. A Spade Key vai surgir.

04. Volte para a tela dos corvos e entre pela porta que você ignorou há pouco. Pegue a erva verde e desça as escadas. Mais duas ervas podem ser encontradas na região. Passe pela porta e pegue mais munição no corpo do policial.

05. Pegue a Valve Handle. No cofre, você pode usar a mesma combinação que Claire usou para abri-lo (2236). Lá dentro há munição para a Shotgun e também o mapa do primeiro andar da delegacia. Com a Valve em mãos, volte ao local onde o helicóptero caiu.

06. Entre atrás das grades, perto do helicóptero, e use a Valve Handle para abrir o registro da caixa d´água e apagar o incêndio. Ao voltar para dentro do prédio, uma animação vai deixar claro que ninguém quer facilitar as coisas para você. Entre pela porta. Uma viga vai selar a passagem, impedindo que você saia. Deixe a Shotgun em posição e prepare-se.

07. Ao se aprofundar um pouco mais pelos corredores, você vai conhecer Mr. X. Forte e extremamente violento, o vilão lhe deixa duas alternativas. Ou você dispara quatro tiros na fuça dele para derrubá-lo ou espera ele atacar e desvia, fugindo o mais rápido possível. Aproveite que ele é lento. Se você escolher derrubá-lo, dê uma olhada nos bolsos do cara. Ele sempre tem algo de valor.

08. Passe pelo próximo corredor e elimine os dois Lickers que estão por ali. Entre na porta atrás do helicóptero. Aqui você pode pegar munição e também o Blue Card Key que está sobre as caixas vazias. Ao sair da sala, mais um Licker vai cair em seu caminho. Não dê tempo para um ataque e mande o monstro logo para o espaço.

09. Desça ao primeiro andar e vá ao salão principal. Use o Blue Card para acessar o computador e abrir todas as portas antes travadas. Entre pela porta dupla à esquerda. Mate os zumbis. Use a Small Key para abrir a escrivaninha perto do biombo e pegar mais munição.

10. Saia pela porta atrás do biombo. Você vai encontrar um cadáver. Pegue munição no corpo e entre na sala em frente a ele. Em cima da estante, no fundo da sala, há um Spray. Pegue-o, saia e siga pelo corredor até a porta. No próximo corredor, mate mais zumbis e entre pela porta dupla. Lá dentro você pode pegar munição. Siga para a sala atrás do quadro negro e use o isqueiro na lareira. Pegue a Red Jewel que apareceu.

11. Volte para o corredor e siga para a porta, no fundo. Saia para a esquerda. Você está em frente à escada que dá acesso ao segundo andar da delegacia. Não suba ainda. Entre na porta ao lado da escada para chegar à sala escura. Pegue munição e salve o jogo, depois volte e suba a escada.

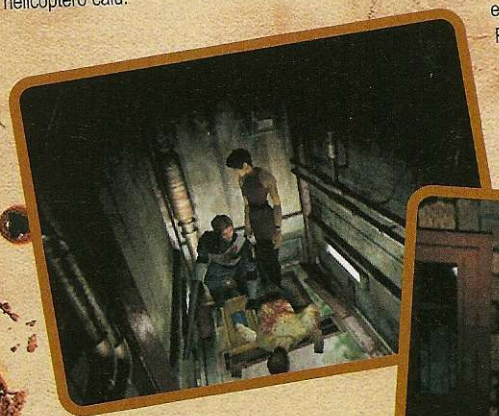
12. Você vai encontrar o enigma da estátua novamente. Empurre a estátua da esquerda para a direita até que ela fique em cima da marca no chão. A seguir, empurre a estátua da direita para a esquerda, também na marca. Agora é só pegar à segunda Red Jewel e sair pela porta ao lado.

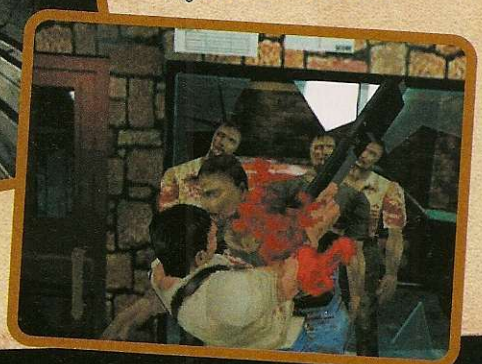
13. Entre na primeira sala à esquerda. Uma placa S.T.A.R.S. identifica a sala. Pegue o diário em cima da mesa, a munição e a Magnum dentro do armário de metal. Essa arma é a mais poderosa até o momento. Prossiga pelo corredor anterior e encontre Sherry. A menina sairá correndo e passará por uma passagem pequena no final do corredor, mas deixará a chave Diamond cair no caminho. Pegue-a e não se esqueça de pegar a munição, na parede ao seu lado. Ao voltar, Claire vai aparecer perguntando da garotinha. Leon confirma que a viu correndo e entrega um rádio para ela.

14. Siga pelo corredor do lado direito e passe pela escrivaninha fechada. Dentro da biblioteca, há mais zumbis entrando na delegacia. Suba a escada e caminhe até o final do corredor, ignorando a porta. Leon vai cair no mesmo chão podre em que Claire caiu. Observe a posição das colunas no quadro e aperte o dispositivo na parede para movimentar a estante. Siga para as estantes móveis e mova as duas estantes do lado esquerdo para a direita. O quadro vai se movimentar, revelando o Bishop Plug. Pegue-o e saia pela porta dupla.

15. Volte à sala em que você pegou o Blue Card Key e coloque as duas Red Jewels na estátua da parede. O peito da estátua vai se mover, revelando o King Plug.

16. Passe pelo salão principal, entre na porta dupla e siga até o corredor da escada que leva ao segundo andar. Desta vez, siga para a direita nesse





corredor. Entre na sala, pegue o filme e saia pela outra porta. Mate os zumbis e pegue a Heart Key com o policial zumbi. Antes de sair pela outra porta, pegue a Small Key no balcão ao lado.

17. Ao sair no salão principal, vá para o corredor antes da biblioteca. É a mesma passagem em que você encontrou Claire pela última vez. Use a Small Key na escrivaninha e pegue as peças para melhorar sua Hand Gun. Combine as peças com a Hand Gun, depois volte ao salão principal, rumo à sala do cofre. Em vez de entrar na sala, porém, siga pelo corredor em que estava o policial morto e abra a porta.

18. Mate tudo que se mover e desça pela escada no final do corredor. Entre na porta dupla do lado direito. Dentro desta sala há munição, um mapa e também uma máquina para ser ajustada. Faça a seguinte seqüência: up, down, up, down, up. Isso deve estabilizar a energia em 80 e ligar o leitor de cartão no corredor anterior. Saia e siga para o final do corredor. Uma porta leva você ao estacionamento.

19. No estacionamento, um tiro quase atinge Leon. A autora do disparo é Ada Wong. Depois de ver que você não é um zumbi, ela lhe pede desculpas e diz que está à procura de um homem chamado Ben. Ajude-a a empurrar o carro que está obstruindo a porta e entre.

20. Ada vai sair em disparada, não importa o que você faça. Ignore a primeira porta e siga para a grade no final do corredor. Você vai encontrar Ben Bertolucci. Segundos depois, Ada entra na sala e pergunta se ele conhece um homem chamado John. Um grito interrompe a conversa e a moça sai correndo novamente. O mapa vai aparecer, indicando o local para o qual você deve ir, mas antes pegue a Manhole Opener no armário ao lado.

21. Saia e entre na porta que você ignorou antes. À direita há alguns cachorros em celas. Nem tente entrar lá. Siga direto e use a Manhole Opener na tampa de esgoto que está mais a frente.

22. Passe correndo para fugir das aranhas gigantes, suba e entre na primeira sala. Salve o jogo e, antes de sair, certifique-se de que está levando os dois plugs que você achou. A seguir, volte ao corredor e entre na próxima sala.

23. Vá para o painel do outro lado da sala e coloque os dois plugs no lugar. Saia. Novamente Ada vai aparecer. A garota vai pedir ajuda a Leon para verificar o que está do outro lado da porta. Assim que pula, porém, a agente encontra Sherry, que sai correndo e deixa seu pingente cair. Depois da cena, você assume o controle de Ada.

24. Na bifurcação, escolha o caminho da direita e desça pelo elevador. Pegue munição para ao Shotgun. Volte e siga o caminho da esquerda. Pegue o mapa na parede e desça. Alinhe as caixas e suba novamente. Ative o sistema para que as caixas formem uma passarela, depois atravesse-as, pegue a Club Key e volte para o local em que você deixou Leon. Ada vai jogar a chave e a munição para o policial. Hora de voltar ao controle de Leon. Claire entra em contato e diz que vai explodir a porta perto helicóptero. O local fica identificado no mapa.

Membro da polícia de Raccon City, Leon não faz a menor idéia da relação entre a Umbrella Corp e a praga de zumbis que infestaram toda a cidade

25. Faça o caminho de volta. Corra pelo estacionamento para não ser surpreendido pelos cachorros. No próximo corredor, entre na porta dupla da parede à direita. Você está no necrotério. Mate os dois Lickers e pegue o Blue Card Key. Saia e use o cartão no leitor que você ligou no passo 18. Dentro da nova sala há mais munição.

26. Suba a escada. Aqui há muitos zumbis para infernizá-lo. Entre na sala atrás da escada e pegue mais munição, depois volte ao corredor da sala do cofre. Entre na porta ao fundo, perto do cadáver.

27. Há três portas no caminho de Leon. A primeira tem spray e Hook Plug na prateleira, mas cuidado, pois um Licker vai tentar surpreendê-lo.

28. Na terceira porta você precisa acender o forno e ligar as estátuas na parede. Ligue primeiro a estátua central, depois a da direita e, por fim, ative a da esquerda. Uma engrenagem vai cair do quadro. Pegue-a. Mr. X vai aparecer novamente. Saia rapidamente do quarto. Do lado de fora, o monstro vai aparecer mais uma vez. Aqui a melhor alternativa é encará-lo. Depois de se livrar de Mr. X, siga para o corredor onde estava o helicóptero. Claire já vai ter aberto um buraco na parede. Entre por ele.

29. Na sala do chefe não há nada de interessante, por isso saia pela porta do outro lado. Passe pela estátua de tigre e siga até a sala onde você pega uma manivela na caixa. Equipe-se com uma boa arma e faça o caminho de volta.

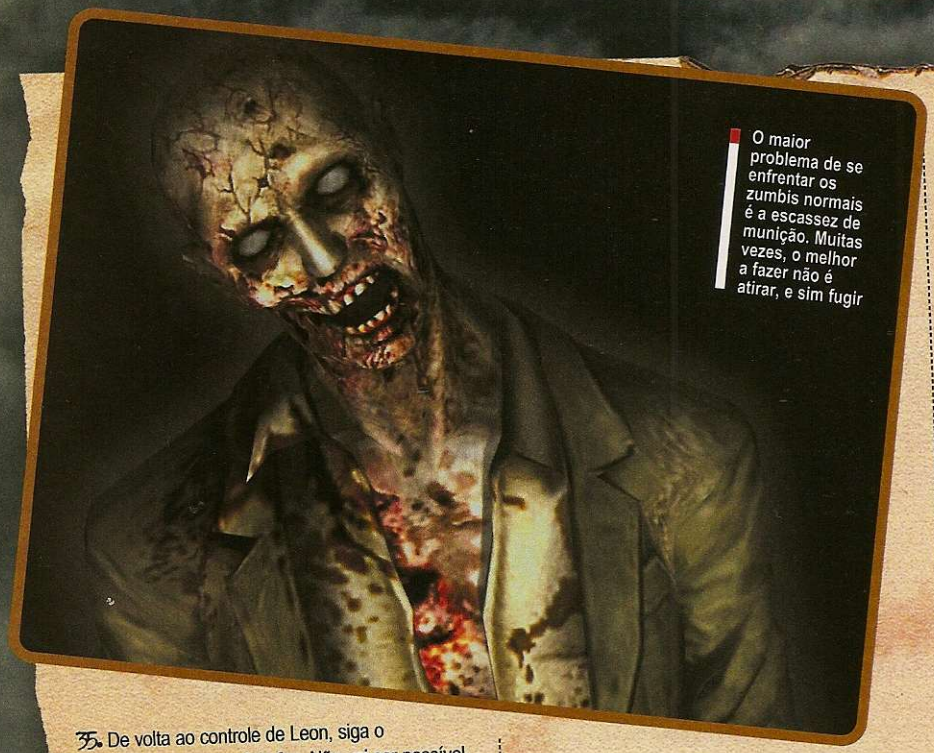
30. Mr. X se mostra incansável e novamente vem atrás de você. Elimine-o e siga para a biblioteca. Suba pelas escadas e entre na porta que você ignorou. Não esqueça de levar a manivela e a engrenagem. Entre na próxima sala e use a alavanca na parede para fazer a escada descer, depois suba e use a engrenagem na parede para abrir uma passagem secreta. Pegue o Knight Plug e pule pela passagem.

31. Lá embaixo, Leon vai escutar um grito. Ben está com problemas. Ao chegar ao local, o cara vai lhe entregar uma carta endereçada ao chefe Irons. Ada entra e lê a carta junto com você, depois, só para variar, a garota se manda. Claire vai entrar em contato. Saia da sala e entre na próxima porta à esquerda para novamente descer no esgoto.

32. Passe rapidamente pelas aranhas e suba. Entre na primeira sala, salve o jogo e, antes de sair, leve com você os dois novos plugs que foram encontrados. Entre na próxima sala e encaixe os plugs no painel. É hora de enfrentar William Birkin.

33. Mande quatro a cinco tiros no monstro e tudo vai se resolver. Entre pela porta ao lado. Ada vai cair. Depois de uma breve discussão, entre pela sala no final do corredor inundado. Há um baú e uma máquina de escrever no local, para você salvar o jogo. Pegue a Valve Handle e empurre o armário de metal para revelar uma porta. Entre e use o isqueiro no lampião para encontrar a munição da magnum. A seguir, volte para a sala em que você salvou o jogo e desça pelo elevador.

34. Anette Birkin sai correndo e, claro, Ada vai atrás dela. Anette atira, mas Leon salva Ada e é ferido, desmaiando. Mais uma vez, é hora de assumir o controle de Ada. Siga Anette e suba a escada do esgoto. A seguir, passe correndo pelo duto do ventilador para que as baratas não lhe causem muitos danos. Do outro lado, Anette vai acertar em cheio a arma de Ada. Durante a cena, a agente descobre que Anette é esposa de William Birkin, o responsável pelo G-virus, e que ele é o pai de Sherry. Depois da briga, desça a escada do outro lado e espere por Leon.



O maior problema de se enfrentar os zumbis normais é a escassez de munição. Muitas vezes, o melhor a fazer não é atirar, e sim fugir

35. De volta ao controle de Leon, siga o mesmo caminho que Ada fez. Não vai ser possível usar a escada dos ventiladores, por isso, verifique os corpos que estão do lado esquerdo da tela. Você vai encontrar a Small Key e também a Wolf Medal. Volte para o corredor em que você estava desmaiado e siga para o lado contrário ao que você veio. Você vai chegar a uma outra sala com um baú. Pegue a Valve Handle e volte para o esgoto. Em vez de ir para o canto dos corpos, porém, siga para o outro lado e entre no portão.

36. Fuja das aranhas. Você vai sair em frente a uma porta protegida por uma cortina d´água. Entre à esquerda e passe pela porta. Lá dentro, use a Valve Handle na máquina no canto direito. Passe pela passarela e use a Valve na outra máquina. Salve o jogo e pegue munições.

37. Passe pelo corredor tranqüilo, pois Claire já matou o aligátor que estava aqui. Entre pelo portão e encontre Ada. Leon vai começar a se sentir fraco e ela vai fazer um curativo nele. Suba a escada.

38. No alto, vire à esquerda e pegue junto ao corpo a Eagle Medal. Siga para o outro lado e use a Valve para desligar o ventilador. No lado oposto, coloque a Wolf Medal e a Eagle Medal no painel para desligar a cortina d´água, depois passe pelo corredor e siga para o lado direito do bondinho. Ative a luz e embarque com Ada pelo lado esquerdo do bonde.

39. Uma mão vai tentar pegá-los. Na primeira investida, ela acerta Ada. Atire até que ambos acertem em cheio a mão do monstro, que fugirá. Ao sair, acione o lançador com o isqueiro para mandar uma bola de fogo para o alto. A claridade vai revelar a Weapon Box Key no chão. Entre na porta no outro canto.

40. Siga pelo primeiro corredor até chegar a uma bifurcação. Continue pelo lado esquerdo e pegue as peças para melhorar sua Shotgun. Volte, passe para o lado direito e entre na porta ao fundo. Nova bifurcação. Siga pelo lado esquerdo e suba a escada para chegar a outra sala com baú. Ada vai mexer no computador enquanto você precisa fazer o trabalho sujo. Saia pela porta. Do lado direito você vai encontrar um mapa.

41. Desça pelo elevador e entre na porta. No fundo você vai encontrar a C. Panel Key. Antes de sair, porém, dê uma olhadinha no monitor. Uma visão do inferno vai assombrá-lo. É Mr. X, que está vindo em sua direção sem deixar alternativa que não seja encará-lo de frente. Mande bala nele até derrubá-lo, depois volte ao local em que você deixou Ada, pegue a chave e use-a no painel. Isso vai ativar o vagão. Saia pela porta com a garota e entre no vagão.

42. Um solavanco vai fazer Ada desmaiar. Saia e enfrente William. Atire sem parar para manter a distância. Quando o monstro cair, entre novamente no vagão. Ada está atordoada e o vagão funciona mais. Saia e use o duto de ar atrás do veículo para continuar seu caminho. Assim que cair, Leon percebe que o azarado aqui é ele, pois o vagão voltará a funcionar do nada, levando Ada tranqüilamente para o nível inferior.

Mr. X é o maior pesadelo de Leon, mas William também aparece às vezes, só para complicar tudo

43. Há duas portas nesse corredor, mas a da direita é um elevador que não abre. Assim que entrar pela porta da esquerda, você vai encontrar uma escada. Empurre-a para o elevador e aperte o botão para descer. Na seqüência, empurre a caixa para fora do elevador, depois arraste-a para sua direita e leve-a até o fundo, junto a duas outras caixas. Deixe as caixas aí, pois mais tarde você vai precisar subir por elas. Siga para a direita e desça pelo elevador.

44. Dois Lickers vão estar à sua espera. Elimine-os e ative a alavanca. Volte ao elevador que não estava funcionando no passo anterior. Ao chegar, ative o painel no canto esquerdo para que o elevador desça.

45. Pegue o lado direito e passe pela sala redonda. Entre no corredor azul. Passe pela porta e siga até encontrar a porta que está congelada. Lá dentro pegue o Fuse Case. Coloque-o na máquina ao lado e obtenha o Main Fuse. Volte à sala redonda e coloque o Main Fuse na máquina para fazer a energia voltar, depois siga pelo caminho vermelho.

46. Passe pela primeira porta, mas não a abra. Em vez de entrar, vire à esquerda e entre na porta que está aberta. Elimine todos os zumbis e pegue todos os itens da sala. Fique atento para não esquecer o User Card Key em cima do sofá. Passe pela entrada de ar na parede e mande bala nos dois Lickers sem dó. Pegue as munições no armário, destranque a porta e saia.

47. Saia e entre na porta em frente. Duas plantas vão tentar agarrá-lo. Atire até detoná-las e passe. Entre na outra porta. Detone outra planta, desça a escada e entre na porta do nível inferior. Cuidado, pois o corredor está cheio de Lickers. Entre na próxima porta para chegar à sala redonda com muitos monitores. Pegue o mapa em cima do painel e salve o jogo, se quiser. Entre na porta ao lado.

48. Pegue o caminho da esquerda e entre na porta onde está escrito um enorme P4. No armário você pode usar a Weapon Box Key para abrir e pegar peças para melhor sua Magnum. Entre na porta automática ao lado. Mate os zumbis e entre na outra porta. Mate todo mundo e pegue a Power Room Key. Saia e volte para a bifurcação onde você deve pegar o caminho da direita.

49. Passe pelo corredor cheio de ovos e pela porta. Na sala você vai encontrar uma mariposa gigante. Não se preocupe, pois basta mandar um tiro no bicho e tudo vai estar resolvido. A seguir, elimine as larvas que estão junto ao teclado do computador, depois acesse o sistema e digite o login GUEST. Na seqüência, Leon vai colocar sua digital no computador.

50. Faça todo o caminho de volta até o corredor azul. Entre na porta bem em frente ao corredor e mate três ou quatro plantas que estão ali. Ligue a luz no interruptor ao fundo. Saia e abra a porta ao lado. Annette vai aparecer e chamar Leon de espião, mas

Mr. X aparece e ela foge. Sobra para Leon, mais uma vez, o monstro. Mande bala no grandão e volte para o local em que você empurrou a caixa.

51. Suba nas caixas e na plataforma do lado direito. Use a Power Room Key para entrar na próxima sala. No meio do caminho, Mr. X vai aparecer novamente. Não há por onde correr. Na hora que o seu destino parece definido, porém, um tiro atinge o gigante. É Ada. Ela manda Leon correr, enquanto Mr. X começa a enforcá-la. Ada manda vários tiros nos olhos dele, até que ele a joga com força e ela cai da plataforma direto em um tanque de metal quente. Leon tenta ajudar Ada, mas é tarde demais. Pegue a Master Key e saia.

52. Quando você sai, Claire entra em contato e pede que você tome conta de Sherry. A localização da garotinha está indicada no mapa. Ao pegar Sherry, Leon vai seguir para elevador. Ative o painel na parte de trás para que o elevador desça até o trem. Deixe Sherry e siga para o segundo vagão, depois salve o jogo e pegue a Plataform Key no chão. Volte para o vagão em que Sherry está e saia.

53. Entre pelo portão do lado direito usando a chave que você acabou de pegar. Uma contagem vai aparecer, indicando que você tem cinco minutos até tudo ir pelos ares. Suba a escada e siga para o outro lado. Mexa no painel e pegue os Joint N Plug e Joint S Plug, depois siga para a porta mais em frente e encaixe os plugs no novo painel. A luz volta, mas logo em seguida cai novamente. Mr. X aparece agora todo deformado. Fique desviando dele e tome cuidado com suas investidas. Mr. X sempre ataca pela esquerda, por isso corra sempre para a direita. Nem perca tempo atirando no cara. Fuja por um tempinho até que Ada apareça, ninguém sabe como, e jogue a Rocket Launcher para você. Um tiro e o cara vira história.

54. Corra de volta para o trem. Antes de entrar, ative o painel ao fundo para abrir os portões e liberar a passagem. Entre e vire à esquerda para empurrar o manche e ligar o trem. Uma longa animação mostra Claire entrando e aplicando o antídoto em Sherry.

55. O trem dá um solavanco. Você precisa ir para o segundo vagão. Uma nova contagem mostra que você tem dois minutos antes que o trem se autodestrua, mas a porta não abre. Para piorar, William volta para atrapalhar mais uma vez. Use o último tiro da Rocket Launcher e alguns de Magnum para resolver o problema, depois volte ao vagão e curta o outro final.

Informática KRM Games & Telefonia

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Despachamos para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
DESTRAVAMENTO C/ TODA LINHA DE CHIP

- MEMORY CARD
- VOLANTES
- CONTROLES
- HD P/ JOGOS
- CONSOLES:
- PS2/PSP/X-BOX

FINANCIAMOS EM ATÉ 24x

ENTRADA P/ 60 DIAS
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO

- **INFORMÁTICA:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS
FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
ENTREGA EM 48 HS / 1 ANO DE GARANTIA

VISA VISA Electron MasterCard REDE SHOP

Matriz: Av. Paulista, 1159
3º andar – Cj 313
Filial: Av. Paulista, 1098
loja 41-B

(11) 3541-3914 / (11) 3266-7819
(11) 3285-6893

por Julio Wecchi

Deluxe 8 In 1 Kit

Um pacotão com sete itens para proteger o PSP e facilitar a vida de quem joga

Todo dono de PSP que se preze deve ter pelo menos um estojo para guardar e proteger seu portátil. Afinal, trata-se do mais caro dos portáteis e ele não parece muito resistente. Por isso, se você ainda não comprou o seu case, este kit da Arsenal pode ser uma boa opção já que, além do estojo, traz mais sete itens: um recarregador para carro, um cabo USB, uma película plástica, um botão analógico diferente, uma flanela macia e dois porta-UMD, para proteger os jogos.

Teste prático

Por dentro, o estojo é dividido em duas partes. Numa você guarda o PSP e na outra, jogos, filmes e Memory Sticks (há subdivisões para evitar que os objetos fiquem soltos). O ponto forte do case não é o espaço interno e sim a proteção que ele oferece ao videogame. Por fora, o acessório é revestido com EVA, um material similar à borracha sintética que oferece uma boa proteção ao PSP principalmente contra riscos e quedas.

Já o recarregador para carro é essencial para viagens, já que a bateria original do PSP agüenta apenas cerca de cinco horas de jogatina. Basta plugar o conector menor na entrada de 5 V do portátil (amarela) e o maior na saída de alimentação do painel do automóvel (a do acendedor de cigarros também serve, desde que seja de 12 V). Uma luz azul, no conector maior, indica que a bateria do PSP está sendo carregada.

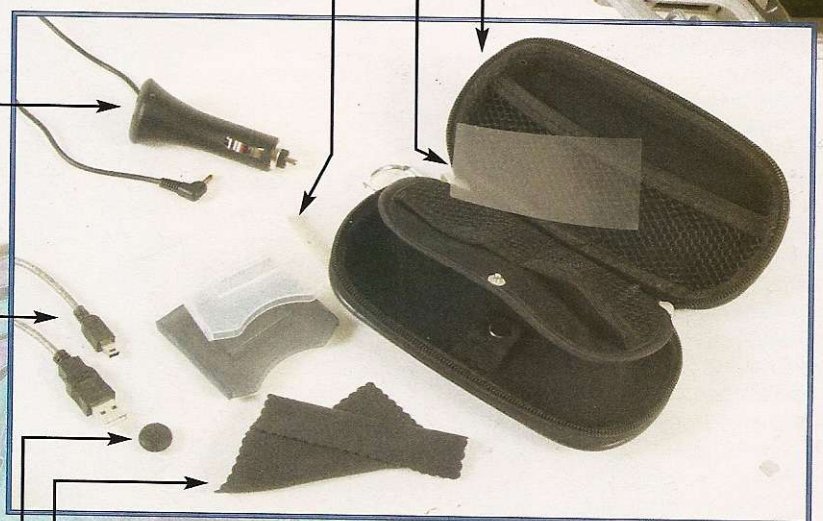
O cabo USB, incluso no pacote, serve para conectar o PSP a um computador, permitindo não só o backup de savegames, como também a cópia de músicas, fotos, vídeos e até emuladores para o aparelho (veja a reportagem *PSP roda tudo*, na página 26). Aqui não tem mistério. É só plugar e usar.

Outro item útil que vem no pacote é a película protetora. Trata-se de um plástico fininho, sem cola, que adere na tela e a protege de riscos e arranhões. A película é um pouco opaca e reduz o brilho da tela, mas em compensação evita as incômodas marcas de dedos que o PSP tanto atrai.

Uma curiosidade que chamou a atenção no Deluxe 8 in 1 Kit, porém, foi o botão analógico. Para usá-lo, você deve desencaixar o botão original e plugar o que vem no kit, que é um pouco maior, mais alto e lembra os analógicos do Dual Shock. Em jogos de corrida, o "novo" direcional se comportou muito bem já que há uma área maior de apoio para o polegar. No entanto, o botão fica muito próximo do ↓ digital, a cerca de três milímetros, o que pode atrapalhar em games que usam os direcionais analógico e digital ao mesmo tempo.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM
- Um estojo protetor
- Um recarregador para carro
- Uma película plástica
- Dois porta-UMD
- Uma flanela macia
- Um cabo USB
- Um botão analógico

Proteção para o PSP, para os UMDs e até para a tela. Com este case, seu portátil só vai riscar se você for muito, mas muito descuidado



CARACTERÍSTICAS
- Case
- Dois zíperes
- Material externo: EVA
- Uma divisão principal
- Três subdivisões
- Chaveiro acoplado
- Dimensões: 9 x 18 x 4,5 cm
- Recarregador para carro
- Tensão de entrada: 12 V
- Tensão de saída: 5,3 V
- LED de indicação
- Tamanho do fio: 1,8 m
- Cabo USB
- Tamanho do fio: 1,5 m
- Botão analógico
- Diâmetro: 1,6 cm
- Feito de borracha

O cabo USB serve para conectar o PSP ao PC, enquanto o adaptador para carro garante a diversão até nas viagens mais longas

A flanelinha ajuda a limpar as constantes marcas de dedos, mas o mais inusitado é o analógico, maior que o original

Fabricante: Arsenal **Site:** www.arsenalgaming.com
Onde encontrar: Metrópole Games (0xx11) 3328-6823 **Preço médio:** R$ 115,00
Ponto forte: estojo, cabo USB e recarregador para carro **Ponto fraco:** preço e analógico

NOTA **7,0**

Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona.

Tamanho original: 11,5 x 17,5 cm

JÁ NAS BANCAS!

Lançamento nacional. Se preferir, compre pelo telefone (11) 3038-5050 ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

Acessórios

por Julio Wecchi

Conheça as principais pistolas do mercado. Agora você não tem mais desculpas para entrar em tiroteios armado com o Dual Shock

CARACTERÍSTICAS
- Somente na cor laranja
- Dois metros de fio
- Exclusivo para PS2
- Licenciado pela Sony

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Namco
Preço médio: US$ 60 (com jogo)
Site: www.amazon.com (EUA)

GUNCON 2
É a pistola mais popular do PS2. Tradicionalmente, a Namco distribui o acessório sempre com um game mais recente de sua linha de tiro. A bola da vez é o *Time Crisis 3*, jogo idêntico ao do arcade, mas que conta também com modos e minigames exclusivos. A pistola se conecta na porta USB do console, tem botão direcional de quatro posições e seis comandos básicos para navegar nos menus ou usar durante os games.

Versão japonesa
A GunCon 2 oriental é facilmente encontrada junto com o *Biohazard Gun Survivor 2* e, ao contrário da versão americana, é fabricada na cor preta.

RF WIRELESS LIGHTGUN

Modelo sem fio com comunicação por rádio-freqüência. A pistola usa um receptor, conectado em uma das duas USBs do console, e três pilhas recarregáveis do tipo AA (inclusas) que ficam no pente da arma. O receptor também é uma base para você guardar o acessório e recarregar as pilhas.

CARACTERÍSTICAS
- Disponível na cor preta
- Não tem fio
- Compatível com todos os games de tiro
- Somente para PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Cosmo Interactive
Preço médio: US$ 40
Site: www.link-sang.com (Coréia)

SHARP SHOOTER 2

O destaque desta pistola é a mira laser, perfeito para gamemaníacos ruins de mira. A Sharp Shooter 2 conta também com suporte para TVs de 100 MHz, gatilho turbinado e recarga automática. A pistola só é compatível com o PS2, mas aceita jogos de tiro do PS1 sem problemas.

CARACTERÍSTICAS
- Mira laser destacável
- Turbo e recarga automática
- Disponível na cor preta
- Somente para PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Joytech
Preço médio: US$ 20
Site: www.link-sang.com (Coréia)

BLASTER

Não, isto não é um acessório para simuladores de postos de gasolina. A pistola, que tem um design bem diferente, traz botão direcional de oito posições (tipo alavanca), turbo e recarga automática. É emborrachada e vibra quando atira, aumentando o realismo. A Blaster funciona tanto no PS2 quanto no PS1.

CARACTERÍSTICAS
- Disponível na cor azul
- Acabamento de borracha
- Direcional digital
- Funciona no PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Mad Catz
Preço médio: US$ 35
Site: www.ebgames.com (EUA)

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Julio Wecchi

Vida infinita, carros extras, missões exclusivas... libere o melhor dos jogos sem sofrer à toa com esta seleção de dicas alucinantes

8

PS2

BALDURS GATE: DARK ALLIANCE 2

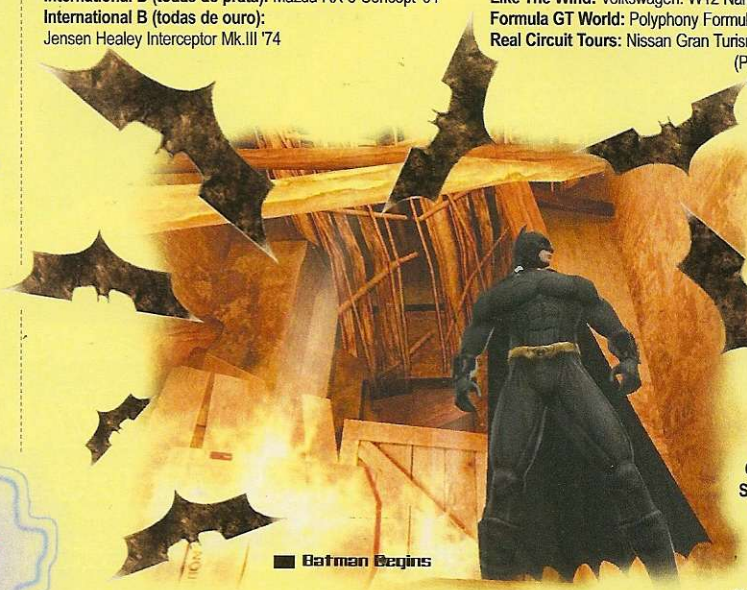
Modo cheat: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois pressione START durante o jogo. Um menu com opções de invencibilidade e seleção de fase é habilitado.

Personagem com nível 10: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois pressione L2 durante o jogo. Um som especial confirma o código.

PS2

BATMAN BEGINS

Duas missões com o Batmóvel, três roupas extras, itens do Gallery of Fear e todos os vídeos e entrevistas: detone o game.



Batman Begins

C

PS2

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Todas as fases: esta dica requer dois controles plugados no console. Na tela de seleção de missões, segure ↑ no controle 2 e aperte START, SELECT, SELECT, ■ no controle 1.

Munição ilimitada: durante o jogo e usando somente o controle 1, aperte START para pausar e depois pressione R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

Call Of Duty: Finest Hour

6

PS2

GRAN TURISMO 4

Lista de premiações

Confira como conseguir na raça todas as máquinas extras do game:

- Licence Center
Domestic B: Volkswagen Lupo 1.4 '02
Domestic B (todas de prata): Mazda Kusabi '03
Domestic B (todas de ouro): Honda S500 '63
Domestic A (todas de prata): Honda Dualnote '01
Domestic A (todas de ouro): Nissan Skyline GT-R '01
International B: Nike One 2022
International B (todas de prata): Mazda RX-8 Concept '04
International B (todas de ouro): Jensen Healey Interceptor Mk.III '74
International A: Nismo 270R '94 (S14)
International A (todas de prata): Nissan GT-R Concept (TokyoShow) '01
International A (todas de ouro): Dome Zero '78
Super: Mercury Cougar XR-7 '67
Super (todas de prata): Pontiac Solstice Coupe Concept '02
Super (todas de ouro): Ford Model T Tourer '15
- Beginner Hall
Sunday Cup: Autobianchi A112 Abarth '79
FF Challenge: Mazda Atenza Concept '01
FR Challenge: Nissan Skyline 2000GT-B '67
4WD Challenge: Toyota Motor Triathlon Race Car '04
MR Challenge: Lotus Esprit Turbo HC '87
Light Weight K Cup: Ginetta G4 '64
Spider & Roadster: Chrysler Prowler '02
Sport Truck Race: Chevrolet Silverado SST Concept '02
- Professional Hall
Clubman Cup: Mazda Mazdaspeed Atenza '05
Tuning Car Grand Prix: Nissan Option Stream Z '04
Race of NA Sports: Honda NSX-R Concept '01
Race of Turbo Sports: Mazda BP Falken RX-7 (D1GP) '03
Boxer Spirit: RUF CTR Yellow Bird '87
World Classic Car Series: Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage '1886
World Compact Car Race: Honda S800 RSC Race Car '68
Supercar Festival: Cizeta V16T '94
Gran Turismo World Championship: Ford GT LM Edition Spec-II '04
- Extreme Hall
Gran Turismo All Stars: BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
Dream Car Championship: Nissan GT-R Concept LM Race Car '02
Polyphony Digital Cup: Opera Performance S2000 '04
Premium Sports Lounge: Ford GT '05
Like The Wind: Volkswagen: W12 Nardo Concept '01
Formula GT World: Polyphony Formula Gran Turismo '04
Real Circuit Tours: Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (PaceCar) '01
- Endurance Hall
Grand Valley 300 km: Mercedes-Benz C9 Race Car (Sauber) '89
Laguna Seca 200 Miles: Ford GT40 Race Car '69
Roadster 4 Hours Endurance: Mazda RX-7 LM Race Car '01
Tokyo R2 300km: Mitsubishi FTO Super Touring Car '97
Super Speedway 150 Miles: Honda NSX-R LM Edition Race Car '02
Nurburgring 24 Hours Endurance: Polyphony Formula Gran Turismo '04
Nurburgring 4 Hours Endurance: Audi Abt Audi TT-R Touring Car '02
Suzuka 1000 km: Lister Storm V12 Race Car '99
Motegi 8 Hours Endurance: Honda NSX-R LM Edition Road Car '02
Tsukuba 9 Hours Endurance: Nissan Skyline GT-R Race Car (Calsonic) '93
Sarthe Circuit 24 Hours I: Audi R8 '01
Sarthe Circuit 24 Hours II: Bentley Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000 km: Nissan R92CP Race Car '92
Infineon World Sport Car Trophy: Ford GT LM Edition '02
El Captain 200 Miles: Toyota 88C-V Race Car (Minolta) '89
New York 200 Miles: Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71
- Mission Hall
Mission 1-10: DMC DeLorean S2 '04
Mission 11-20: Jay Leno Tank Car '03
Mission 21-24: Pagani Zonda RaceCar '01
Mission 25-29: Toyota 7 Race Car '70
Mission 30-34: Nissan R89C Race Car '89
- American Hall
American Championship: Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes: Chevrolet Camaro LM Race Car '01
American Muscle Car Championship: Chevrolet Chevelle SS 454 '70
Classic Muscle Car Championship: Plymouth Super Bird '70
- European Hall
European Championship: Jaguar XJ220 LM Edition '01
British GT Cup: Jaguar E-Type Coupe '61
British Light Weight Car Race: Lotus Europa Special '71
German Touring Car Championship: Mercedes-Benz AMG CLK-GTR RaceCar'98
Italian Festival: Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car '93
French Championship: Citroen 2CV Type-A '54
European Classic Car Championship: Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen '1886
European Hot Hatch Car Championship: Volvo 240 GLT Estate '88

1000 Miles: Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald League A: BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald League B:
Mercedes-Benz AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92
- Japanese Hall
Japanese Championship:
Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car '02
Japanese GT Championship: Nissan Motul Pitwork Z '04
Japanese 70's Classic:
Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Japanese 80's Festival: Mitsubishi HSR-II Concept '89
Japanese 90's Challenge: Nismo 400R (R33) '96
Japanese Compact Car Cup: Honda Life Step Van '72
- Special Condition Hall
Rally d' Umbria: Cadillac CIEN '02 (easy),
Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92 (normal) e
Lancia Delta S4 Rally Car '85 (hard)
Rally d' Capri: Toyota RSC Rally Raid Car '02 (easy),
Subaru Impreza Rally Car Prototype '01 (normal) e
Ford RS200 Rally Car '85 (hard)
Grand Canyon: Ford RS200 '84 (easy),
Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car '02 (normal) e
Mitsubishi Straion 4WD Rally Car '84 (hard)
Ice Arena: Toyota RSC '01 (easy), Mitsubishi Lancer
Evolution IV Rally Car'97 (normal) e Nissan Bluebird
1600SSS Rally Car (510) '69 (hard)
Chamoni: Infiniti FX45 Concept '02 (easy), Subaru Impreza
Rally Car '01 (normal) e Lancia Stratos Rally Car '77 (hard)
George Paris: Alpine A310 1600VE '73 (easy), Renault 5
Maxi Turbo Rally Car '85 (normal) e Peugeot 205 Turbo 16
Evolution 2 Rally Car '86 (hard)
Swiss Alps: Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01 (easy), Toyota
Celica GT-Four Rally Car (ST205) '95 (normal) e Nissan
Silvia 240RS Rally Car '85 (hard)
Tahiti: Renault 5 Turbo '80 (easy), Ford Escort Rally Car '98
(normal) e Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85 (hard)
Tsukuba Circuit: Mazda RX-8 Concept (Type-I) '01 (easy),
Mazda Atenza Touring Car '02 (normal) e
Ford GT Concept '02 (hard)

Cathedral Rocks (Trail I): Land Rover Range Stormer
Concept '04 (easy), Subaru Impreza Rally Car '99 (normal),
Suzuki Escudo Dirt Trial Car '98 (hard)
Cathedral Rocks (Trail II): Hyundai HCD6 '01 (easy),
Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST185) '95 (normal) e
Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car '03 (hard).
- Alfa Romeo Manufacturer's Race Event
GTA Cup: Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65
- Alpine Manufacturer's Race Event
Renault Alpine Cup: Alpine A110 1600S '73
- Aston Martin Manufacturer's Race Event
Aston Martin Festival:
Aston Martin DB9 Coupe '03
- Audi Manufacturer's Race Event
Tourist Trophy: Audi Le Mans Quattro '03
A3 Cup: Audi Quattro '82

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

Representante e distribuidora autorizada
VTEC / THUNDER CHIP

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

Conheça + sobre a empresa e
visite nossa loja virtual na Internet!
www.lojaxtremegames.com.br

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

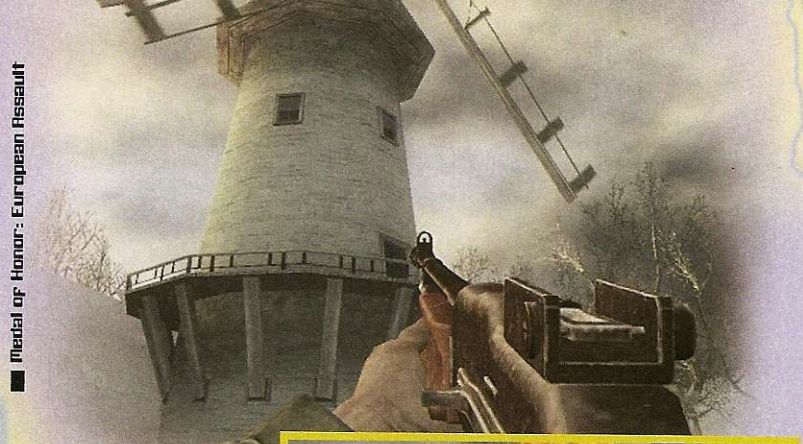
CONSULTE-NOS!!

A X-TREME GAMES É A MAIOR
DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!

PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E
ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX



■ Medal of Honor: European Assault

- **BMW Manufacturer's Race Event**
BMW 1 Series Trophy: BMW 2002 Turbo '73
'M' Club: BMW M3 GTR '03
- **Chevrolet Manufacturer's Race Event**
Corvette Festival: Chevrolet Corvette Stingray Coupe (C2) '63
Camaro Meeting: Chevrolet Camaro IROC-Z Concept '88
- **Chrysler Manufacturer's Race Event**
Crossfire Trophy: Dodge Viper GTSR Concept '00
- **Citroen Manufacturer's Race Event**
2HP-2CV: Citroen 2CV Type-A '54
- **Daihatsu Manufacturer's Race Event**
Copen Race: Daihatsu Storia X4 '00
Midget II Race: Daihatsu Midget '63
- **Honda Manufacturer's Race Event**
Type R Meeting: Honda HSC (Honda Sports Concept) '03
Civic Race: Honda Civic Si (Mugen Motul Race Car) '87
- **Hyundai Manufacturer's Race Event**
Hyundai Sport Festival: Hyundai Clix '01
- **Isuzu Manufacturer's Race Event**
Isuzu Classic Sport: Isuzu 117 Coupe '68
- **Lotus Manufacturer's Race Event**
Elise Cup: Lotus Elise Type-72 '01
Lotus Classic Cup: Lotus Elan S1 '62
- **Mazda Manufacturer's Race Event**
'RE' Club: Mazda Cosmo Sport (L10A) '67
Roadster Cup: Mazda Eunos Roadster J-Limited (NA) '91
RX-8 Cup: Mazda RX-8 Concept LM Race Car '01
- **Mercedes-Benz Manufacturer's Race Event**
Legend of Silver Arrow: Mercedes-Benz CLK Touring Car (D2 DTM) '00
SL Challenge: Mercedes-Benz 300 SL Coupe '54
- **MG Manufacturer's Race Event**
MG Festival: MGF '97
- **Mini Manufacturer's Race Event**
Mini.Mini Battle: Marcos Mini Marcos GT'70
- **Mitsubishi Manufacturer's Race Event**
Evolution Meeting: Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car '74
Mirage Cup: Mitsubishi I Concept '03
- **Nissan Manufacturer's Race Event**
Race of Red Emblem: Nismo Skyline GT-R LM Road Going Version (R33) '95
March Brothers: Nissan MM-R Cup Car '01
Silvia Sisters: Nissan Sileighty '98
'Z' Club: Nissan Fairlady 240ZG (HS30) '71
- **Opel Manufacturer's Race Event**
Speedster Cup: Opel Calibra Touring Car (DTM) '94
- **Peugeot Manufacturer's Race Event**
206 Cup: Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85
- **Renault Manufacturer's Race Event**
Clio Trophy Renault: Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car '00
Megane Cup: Renault Avantime '02
- **Saleen Manufacturer's Race Event**
Saleen S7 Club: Nike One 2022
- **Shelby Manufacturer's Race Event**
Shelby Cobra Cup: Shelby Mustang G.T.350R '65
- **Subaru Manufacturer's Race Event**
Subaru 360 Race Subaru: Subaru 360 '58
Race of Pleiades: Subaru Impreza Super Touring Car '01
- **Suzuki Manufacturer's Race Event**
Suzuki K Cup: Suzuki Concept-S2 '03
Suzuki Concept Car: Suzuki GSX-R/4 '01
- **Toyota Manufacturer's Race Event**
Altezza Race: Toyota Altezza Touring Car'01
Vitz Race: Toyota Vitz RS Turbo '02
Triumph Manufacturer's Race Event
Spitfire Cup: Triumph Spitfire 1500 '74
- **TVR Manufacturer's Race Event**
Blackpool Racer: TVR Cerbera Speed12 '00
- **Volkswagen Manufacturer's Race Event**
Beetle Cup: Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
Lupo Cup: Volkswagen Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
GTI Cup: Volkswagen Golf I GTI '76

M

PS2

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

- Códigos da guerra
Pause o jogo, segure L1 e R1 e pressione ●, ●, ←, ▲, ●, ✖. A mensagem "Enter Cheat" aparece e confirma a entrada do truque principal. Feito isso, pressione uma das seqüências abaixo e jogue numa boa:
Munição ilimitada: L2, L1, ■, L2, L1, R1.
Shellshock desativado: L2, R1, L2, L1, ▲, ▲.
Barra de adrenalina sempre cheia: L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
Esconder HUD: ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
Modo Kill Nemesis: ↓, L2, L1, R1, ↑, ■.
Documento OSS: ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
Suicídio (modo single player): ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.

N

PS2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

- Trapaças nitradas
Use os códigos no modo Quick Race e ative as trapaças no menu principal:
Todas as pistas: ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.
Todas as pistas do modo drag: →, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.
Todas as pistas do modo drift: ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.
Todas as pistas do modo sprint: ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.
Física de drift, em todas as pistas: R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.
Peças level 1: R2, R2, R1, R1, ←, →, ←, →.
Peças level 2: R1, R1, R1, R1, R2, R2, ←, →.
Visual level 2: ↓, ←, ↑, ↓, R1, R2, R2.
Acura Integra: R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑.
Acura RSX: R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →.
Ford Focus: ←, →, ↑, R1, R2, R1, R2, ↑.
Honda S2000: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ■, R2.
Hyundai Tiburon: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.
Lost Prophets: ↑, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →.
Mitsubishi Lancer: ←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2.
Mystikal: ↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↑, →.
Nissan Nismo: ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ↑, →.
Nissan 240SX: ↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1.
Nissan 350Z: →, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2.
Nissan Sentra: →, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑.
Nissan Skyline: ↓, ↓, L1, L2, L1, L2, L1, ↓.
Petey Pablo: ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, →.
Rob Zombie: ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →.
Subaru Impreza: ↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓.
Toyota Supra: R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1.

■ Need For Speed Underground

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

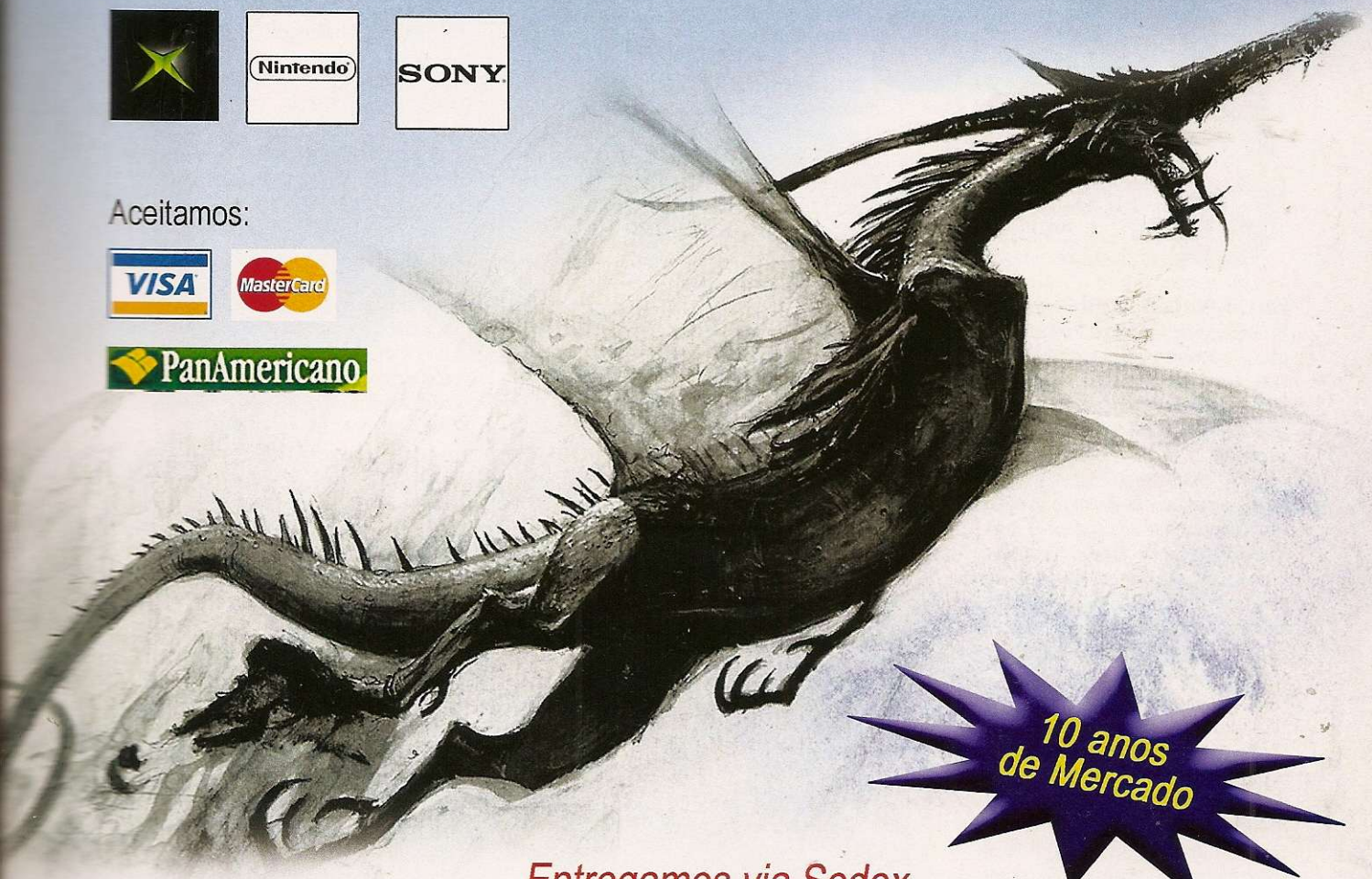
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

S

PS1

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

- Códigos secretos
Entre no menu Special e em Cheats. Use uma das senhas a seguir:
Todos os truques: AUNTMAY
Modo Debug: DRILHERE
Seleção de fases: NONJYMNT
Vidas ilimitadas: SUPERGOD
Todas as roupas: WASHMCHN ou SPDRHIST
Todas as galerias: DRKROOM
Treinamento: CEREBRA
Modo cabeção: ALIEN
Modo pé gigante: STACEYD
Modo What if?: VVISIONS
Programadores: VVHISCRS

■ Spider-Man 2: Enter Electro

T

PS1

TARZAN

Opção secreta: aperte rapidamente ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓ na tela principal. Feito isso, selecione a opção "Cheat" pressionando ↓ e use as seqüências abaixo:
Seleção de fase: na tela da opção secreta, pressione rapidamente L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 e escolha qualquer fase do jogo.
Vidas ilimitadas: ainda na opção secreta, aperte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 para que Tarzan fique com vidas infinitas durante a próxima partida.

Y

PS1

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

- As melhores fusões
Saiba como fazer as fusões mais poderosas com as raças de monstros e confira seus resultados. Vale lembrar que as fusões com as mesmas raças podem ter resultados diferentes de acordo com o nível e a pontuação das criaturas envolvidas.
Animal + Femele: Nekogal (1900/2000)
Animal + Machine: Giga-Tech Wolf (1200/1400) ou Dice Armadillo (1650/1800)
Animal + Plant: Flower Wolf (1800/1400)
Animal + Pyro: Flame Cerebrus (2100/1800)
Animal + Warrior: Tiger Axe (1300/1100)
Aqua + Dragon: Spike Seadra (1600/1300) ou Kairyu-Shin (1800/1500)
Aqua (Turtle) + Dragon: Sea King Dragon (2000/1700)
Aqua + Ground Attacker Bugroth: Amphibious Bugroth (1850/1300)
Aqua + Kappa Avenger: Hyosube (1500/900)
Aqua + Psychic Kappa: Hyosube (1500/900)
Aqua + Thunder: Bolt Escargot (1400/1500)
Beast + Fish: Tatsunootoshigo (1350/1600) ou Rare Fish (1500/1200) ou Marine Beast (1700/1600)
Beast + Larvas: Mon Larvas (1300/1400)
Beast + Special-A: Garvas (2000/1700)
Beast + Thunder: Tripwire Beast (1200/1300)
Beast + Turtle: Turtle Tiger (1000/1500)
Dark Magic + Dragon: Blackland Fire Dragon (1500/800)
Dark Magic + Elf: Dark Elf (2000/800)
Dark Spellcaster + Jar: Ushi Oni (2150/1950)
Dark Spellcaster + Machine: Disk Magician (1350/1000)
Dark Spellcaster + Criatura Ryu-Kishin: Ryu-Kishin Powered (1600/1200)
Dinosaur + Machine: Cyber Saurus (1800/1400)
Dragon + Special-B: Koumori Dragon (1500/1200)
Dragon + Machine: Metal Dragon (1850/1700)
Dragon + Plant: B. Dragon Jungle King (2100/1800)
Dragon + Rock: Stone D. (2000/2300)
Dragon + Thunder: Thunder Dragon (1600/1500) ou Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Dragon + Time Wizard: Thousand Dragon (2400/2000)
Dragon + Warrior: Dragon Statue (1100/900) ou Dragoness the Wicked Knight (1200/900) ou D. Human (1300/1100) ou Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Dragon + Zombie: Dragon Zombie (1600/0) ou Skelgon (1700/1900) ou Curse of Dragon (2000/1500)
Elf + Special-C: Mystical Elf (800/2000)
Elf + Warrior: Celtic Guardian (1400/1200)
Fairy + Hibikime: Musician King (1750/1500)
Fairy + Sonic Maid: Musician King (1750/1500)
Femele + Fairy: Dark Witch (1800/1700)
Femele + Fish: Ice Water (1150/900) ou Enchanting Mermaid (1200/900) ou Amazon of the Seas (1300/1400)
Femele + Plant: Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Femele + Rock: Mystical Sand (2100/1700)
Fiend + Arlownay: Rose Spectre of Dunn (2000/1800)
Fiend + Fungi of the Musk: Darkworld Thorns (1200/900)
Fiend + Job-change Mirror: Summoned Skull (2500/1200)
Fiend + Psychic Kappa: Kappa Avenger (1200/900)
Fish + Hoshiningen: 7 Colored Fish (1800/800)
Fish + Machine: Misairuzame (1400/1600) ou Metal Fish (1600/1900)
Fish + Rainbow Flower (400/500): 7 Colored Fish (1800/800)
Fish + Warrior: Wow Warrior (1250/900)
Fish + Zombie: Corroding Shark (1100/700)
Insect + Kuwagata: Kwagar Hercules (1900/1700)
Insect + Warrior: Cockroach Knight (800/900)
Machine + Warrior: Cyber Soldier (1500/1700)
Plant + Pyro: Firegrass (700/600)
Plant + Reptile: Snakeyashi (1000/1200)
Plant + Warrior: Bean Soldier (1400/1300)
Plant + zombie: Wood Remains (1000/900) ou Pumpkin the King of Ghosts (1800/2000)
Pyro + Fiend Kraken: Fire Kraken (1600/1500)
Pyro + Plant: Firegrass (700/600)
Pyro + Rock: DissolveRock (900/1000)
Pyro + Turtle: Giant Turtle Who Feeds on Flames (1400/1800)
Pyro + Warrior: Charubin the Fire Knight (1100/800) ou Flame Swordsman (1800/1600) ou Vermillion Sparrow (1900/1500)
Pyro + WingedBeast: Mavelus (1300/900) ou Crimson Sunbird (2300/1800)
Pyro + Zombie: Fire Reaper (700/500) ou Flame Ghost (1000/800)
Reptile + Clown Zombie: Soul Hunter (2200/1800)
Reptile + Crass Clown (1350/1400): Soul Hunter (2200/1800)
Reptile + Thunder: Electric Lizard (850/800)
Rock + Turtle: Boulder Tortoise (1450/2200)
Rock + Warrior: Minomushi Warrior (1300/1200)
Rock + Zombie: Stone Ghost (1200/1000)
Spellcaster + Mystic Lamp: Lord of Lamp (1400/1200)
Spellcaster + Spike Seadra: Kaminari Attack (1900/1400)
Spellcaster + Thunder: The Immortal of Thunder (1500/1300) ou Kaminari Attack (1900/1400)
Spellcaster + Turtle: 30,000 Year White Turtle (1250/2100)
Turtle + WingedBeast: Turtle Bird (1900/1700)
Warrior + The Judgement Hand: Judge Man (2200/1700)
Warrior + Zombie: Zombie Warrior (1200/900) ou Armored Zombie (1500/0)
WingedBeast + criatura Boo Koo: Spirit of the Books (1400/1200)
WingedBeast + Fiend Refrection #2: Fiend Refrection #1 (1300/1400)
WingedBeast + Job-change Mirror: Fiend Refrection #1 (1300/1400)
WingedBeast + criatura Ryu-Kishin: Whiptail Crow (1650/1600)
WingedBeast + criatura The Judgement Hand: Punished Eagle (2100/1800)
WwngedBeast + Wicked Mirror: Fiend Refrection #1 (1300/1400)
Zombie + Graveyard and the Hand of Invitation: The Snake Hair (1500/1200)
Zombie + Mammoth Graveyard: Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)

■ Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

WWW.NETUNIA.COM.BR

Netunia.com.br

TUDO EM 3X NO CARTÃO

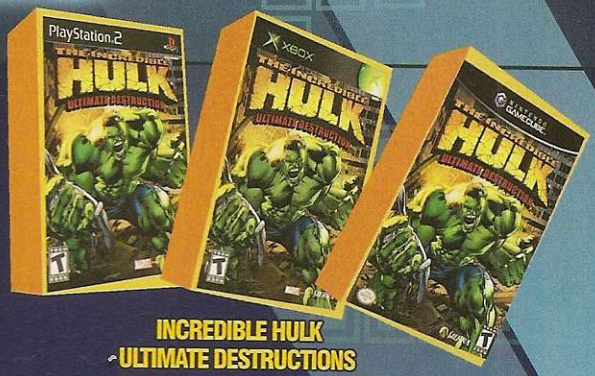
AMERICAN EXPRESS

VISA

BEATS DOWN FIRST OF VENGANCE

DARKWATCH

DEATH JR - PSP

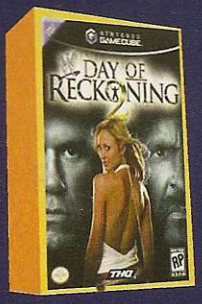


INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTIONS

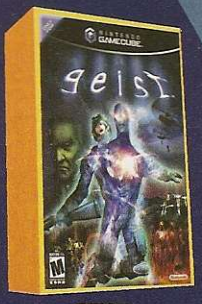
THE KING OF FIGHTERS 2002 - 2003

METAL SLUG 4 & 5

SONICGEMS COLLECTIONN



WWE DAY OF RECKONINGG



GEIST

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

SHAMAN KING MASTER SPIRIT 2

NINTENDOGS CHIHUAHUA

NINTENDOGS LABRADOR RETRIEVER

NINTENDOGS MINIATURE DACHSHUND

YOSHI TOPSY TURVY

SIGMA STAR

PLAYSTATION 2
apenas
R$ 930,00
a vista ou em 3x

GAME CUBE
apenas
R$ 650,00
a vista ou em 3x

XBOX
apenas
R$ 950,00
a vista ou em 3x

GAME BOY
apenas
R$ 417,00
a vista ou em 3x

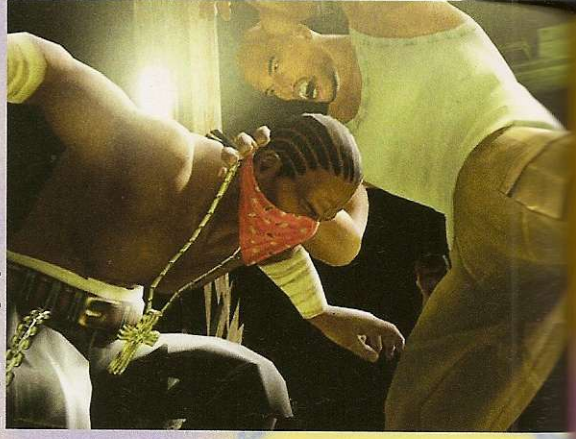
PS ONE
apenas
R$ 390,00
a vista ou em 3x

CONSULTE!!!!

(11) 3825-7600

por Julio Wecchi

Ative os truques mais absurdos com estes códigos de GameShark



Def Jam: Fight for NY

8

PS2

BATMAN BEGINS

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
982D2265 78387DB4
Energia ilimitada
280E569C 0CA57A65
Granadas infinitas
28091D3A 6F157A4F
Escudo ilimitado
283C38B6 0CA57A65
Reputação no máximo
2816ED40 01963EE5
2816EDD8 B1B9F665
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 DB68F9A1
280E7868 78426965
Golpe ou tiro mortal
2805B57C 0CD9ECF8

0

PS2

DEF JAM VENDETTA

(GameShark 2 4.0 ou superior)

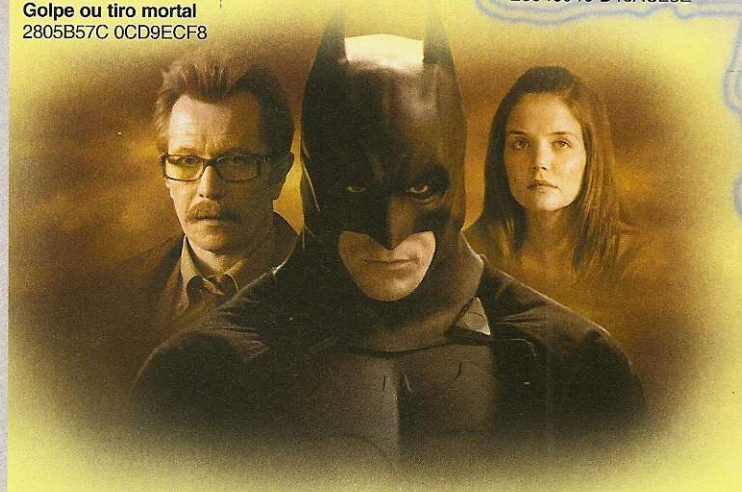
- Códigos para o primeiro jogador
Energia ilimitada
249A7408 64B4C58C
249A7408 64B4C5AC
249A7408 64B4C59C
249A7708 64B4C51C
249A7708 64B4C58C
Momentum ilimitado
249C3708 24B5C50C
- Códigos para o segundo jogador
Energia ilimitada
24DA5608 64B4D71C
24DA5608 64B4D73C
24DA5608 64B4D78C
24DA5408 64B4D70C
24DA5408 64B4D71C
Momentum ilimitado
24DC1608 24B5D79C
Todos os lutadores
44163068 7624D308
3942D7E1 9BABB1E0

PS2

DEF JAM: FIGHT FOR NY

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
98281751 78C2C9B6
2816ED40 F7C92C0E
2816EDD8 A1A36EF8
2816EDED 84F37A73
Dinheiro no máximo (profile)
28943940 B46AC23E
DEV Points no máximo (profile)
289439ED B46AC23E
- Truques para o primeiro jogador
Energia ilimitada
2851701E E1BF7A65
28517062 E1BF7A65
Stamina ilimitada
2851708B E1BF7A65
Energia no máximo
285170D4 E1BF7A65
Pontuação no máximo
28518C76 1CD1A03E
Sem energia
2851701E 0CA57A65
285170D4 0CA57A65
28517062 0CA57A65
- Truques para o segundo jogador
Energia ilimitada
2851EBD6 E1BF7A65
2851EB1E E1BF7A65
Stamina ilimitada
2851EB66 E1BF7A65
Energia no máximo
2851EB6D E1BF7A65
Pontuação no máximo
28515222 1CD1A03E



Batman Begins

6

PS2

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
98495ACF 789CFB15
Energia ilimitada
283CE3F7 6413F97C
Colete ilimitado
283095B1 643AF9D6
Munição ilimitada
280948CF 0CA57A65
28094888 0CA57A65
28091340 0CA57A65
280913E6 0CA57A65
Fôlego ilimitado
086AA9A5 0CA57A56
Oxigênio ilimitado
28305174 DB137AAE
Tempo infinito da missão
283386FF 0CA57A65
Dinheiro no máximo
286ABA68 B46AC23E
286ABAD6 B46AC23E
Carros não sofrem danos
280ED80C F8AA7AF1
280ED872 0CA57A65
Nunca ser preso
285C72A0 F8AA7AF1
285C7288 0CA57A65
Todos os Snapshots (fotografias)
289A3D51 0CA57AE8
Todos as Tags (pichações)
287C8CCF 0CA57AB1
Todas as Horseshoes (ferraduras)
289A3DA9 0CA57AE8
Todas as Oysters (ostras)
289A3DFB 0CA57AE8
- Veículos no botão
Carregue estes códigos junto com um dos veículos a seguir. Segure L1 e depois aperte L2 para conferir o veículo no game

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas Obrigatórias:

- Todos os **Códigos Mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **A maioria dos truques não funciona a partir de savegames.** Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de se encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:

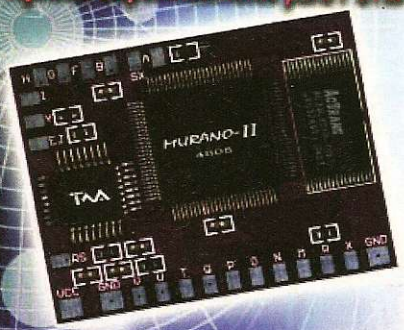
- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

www.goodchip.com

Tecnologia Auto Boot

MURANO - II

Projetado Especificamente para PSTWO (70:0XX)



Suporta 700XX

Roda Diretamente PSX, PSZ e DVD
sem necessidade de Procedimento

Tel: (011) 82999248
goodchip@goodchip.com.br

Games:

* Suporta e reconhece diretamente PS e PS 2.
* Nao danifica o canhão de leitura do PS 2 , porque MURANO - II evita o envio de sinais ao Drive Controller

DVD Filmes:

* Reproduz diretamente todas as regiões de DVD Filmes sem mais limites

Emulador:

* Suporta emulador dos jogos SEGA ou SFC

Media Players:

* Suporta Mp3, MPEG-4, Div-X, JPG Arquivos (PS2 Reality Media Players)

OFICINAS CREDENCIADAS

* Fratello Games,011-3362-2206 * Playtime,011-3333-5639
* Advance Electronics Brasil, 011-3334-1194
* Tec Center, 011-3326-7971 * Tec Games,011-3362-0036
* Brasil Games,011-3329-9148 * Eduardo, 021-2517-3745
* Playhouse, 011-3337-1960 * Kibones, 013-3289-4273
* Alpha Games, 031-3274-2988

(aperte várias vezes).
A816ED40 3FA28874
A816EDD8 949A7A65
A816EDED 7C6D7A65
A816EDD0 F9560BAF
A816ED0C 6FFBBDE8
A816ED72 D8057A0F
A816EDA1 6FD0AC4B
A816ED78 78C4D40C
A816ED03 0CA57A65
A816EDF7 3E9A7A65
A816ED54 F8AA7AF1
A816ED01 3FA27A0C
2843F3AF 78426965

Landstalker
2816EDA1 6FD0ACA0
Bravura
2816EDA1 6FD0AC4D
Buffalo
2816EDA1 6FD0AC98
Linerunner
2816EDA1 6FD0AC3B
Perennial
2816EDA1 6FD0AC88
Sentinel
2816EDA1 6FD0ACBC
Dumper
2816EDA1 6FD0AC34
Fire Truck 1
2816EDA1 6FD0AC5F
Trashmaster
2816EDA1 6FD0AC2B
Stretch
2816EDA1 6FD0AC5B
Manana
2816EDA1 6FD0ACEC
Infernus
2816EDA1 6FD0ACE4
Voodoo
2816EDA1 6FD0ACFF
Pony
2816EDA1 6FD0AC70
Mule
2816EDA1 6FD0AC4E
Cheetah
2816EDA1 6FD0AC26
Ambulance
2816EDA1 6FD0AC2E
Leviathan
2816EDA1 6FD0AC4B
Moonbeam
2816EDA1 6FD0AC87
Esperanto
2816EDA1 6FD0AC52
Taxi
2816EDA1 6FD0ACA9
Hunter
2816EDA1 6FD0AC31
Premier
2816EDA1 6FD0AC7D
Enforcer
2816EDA1 6FD0AC23
Securicar
2816EDA1 6FD0ACFB
Banshee
2816EDA1 6FD0AC21
Police Boat
2816EDA1 6FD0AC83
City Bus
2816EDA1 6FD0ACD2
Rhino Tank
2816EDA1 6FD0AC5A
BarraCks
2816EDA1 6FD0AC42
Hotknife
2816EDA1 6FD0ACB3
Truck Trailor 1
2816EDA1 6FD0ACEE
Previon
2816EDA1 6FD0ACF9
Coach
2816EDA1 6FD0AC50
Cabbie
2816EDA1 6FD0AC24
Stallion
2816EDA1 6FD0AC6B
Rumpo
2816EDA1 6FD0ACE0
Mini RC Car
2816EDA1 6FD0AC30
Romero
2816EDA1 6FD0AC16
Packer
2816EDA1 6FD0AC58
Monster
2816EDA1 6FD0AC86
Admiral
2816EDA1 6FD0ACEF
Speedboat
2816EDA1 6FD0AC20
Seasparrow
2816EDA1 6FD0ACA7
Pizzaboy
2816EDA1 6FD0AC76
Truck Trailor 2
2816EDA1 6FD0ACD1
Turismo
2816EDA1 6FD0ACA3
Speedboat
2816EDA1 6FD0AC64
Fishing Boat 1
2816EDA1 6FD0ACC3
Fishing Boat 2
2816EDA1 6FD0ACDB
Berkley's RC Van
2816EDA1 6FD0ACAB
Skimmer
2816EDA1 6FD0AC9C
PCJ-600
2816EDA1 6FD0AC33
Faggio
2816EDA1 6FD0AC7A
Freeway
2816EDA1 6FD0AC90
RC Bi-Plane
2816EDA1 6FD0ACB6
RC Helicoptor
2816EDA1 6FD0ACE7
Glendale
2816EDA1 6FD0ACB7
Oceanic
2816EDA1 6FD0AC7F
Sanchez
2816EDA1 6FD0AC19
Sparrow 2
2816EDA1 6FD0AC97
Patriot
2816EDA1 6FD0AC8A
Quadbike
2816EDA1 6FD0AC92
Coastguard
2816EDA1 6FD0AC22
Dinghy
2816EDA1 6FD0AC89
Hermes
2816EDA1 6FD0ACEB
Sabre
2816EDA1 6FD0ACD9
Rustler
2816EDA1 6FD0AC0A
ZR-350
2816EDA1 6FD0ACDC
Walton
2816EDA1 6FD0ACF5
Regina
2816EDA1 6FD0AC94
Comet
2816EDA1 6FD0AC74
BMX
2816EDA1 6FD0ACCC
Burrito
2816EDA1 6FD0ACC2
Camper
2816EDA1 6FD0ACDA
Marquis
2816EDA1 6FD0AC8B
Baggage
2816EDA1 6FD0AC4C
Dozer
2816EDA1 6FD0AC0B
Maverick
2816EDA1 6FD0AC85
News Chopper
2816EDA1 6FD0ACF6
Rancher
2816EDA1 6FD0ACC9
FBI Rancher
2816EDA1 6FD0ACC7
Virgo
2816EDA1 6FD0ACBA
Greenwood
2816EDA1 6FD0AC15
Hotring Racer
2816EDA1 6FD0AC8F
Sandking
2816EDA1 6FD0ACDF
Blista Compact
2816EDA1 6FD0AC1E
Police Maverick
2816EDA1 6FD0AC81
Boxville
2816EDA1 6FD0ACBE
Benson
2816EDA1 6FD0AC3C
Mesa
2816EDA1 6FD0ACD4
RC Helicopter 2
2816EDA1 6FD0AC35
Hotring Racer 2
2816EDA1 6FD0ACC8
Hotring Racer 3
2816EDA1 6FD0ACA2
Bloodring Banger
2816EDA1 6FD0AC62
Rancher
2816EDA1 6FD0AC10
Super GT
2816EDA1 6FD0AC05
Elegant
2816EDA1 6FD0AC5C
Journey
2816EDA1 6FD0AC66
Bike
2816EDA1 6FD0ACBD
Mountain Bike
2816EDA1 6FD0ACD5
Tractor
2816EDA1 6FD0855E
Combine Harvester
2816EDA1 6FD085F7

■ GTR: San Andreas

Washington
2816EDA1 6FD0ACA4
Bobcat
2816EDA1 6FD0ACB5
Mr.Whoopee
2816EDA1 6FD0ACCA
BF Injection
2816EDA1 6FD0AC55
Flatbed
2816EDA1 6FD0ACD7
Yankee
2816EDA1 6FD0ACE5
Caddy
2816EDA1 6FD0ACAA
Solair
2816EDA1 6FD0AC0D
Beagle
2816EDA1 6FD0AC3E
Cropduster
2816EDA1 6FD08565
Stunt Plane
2816EDA1 6FD08556
Tanker
2816EDA1 6FD08571
Roadtrain
2816EDA1 6FD0850F
Nebula
2816EDA1 6FD0856F
Majestic
2816EDA1 6FD08544
Buccaneer
2816EDA1 6FD0856A
Shamal
2816EDA1 6FD0853F
Hydra
2816EDA1 6FD085F1
FCR-900
2816EDA1 6FD085D3
NRG-500
2816EDA1 6FD0852A
HPV1000
2816EDA1 6FD0857B
Cement Truck
2816EDA1 6FD085F2
Towtruck
2816EDA1 6FD085CB
Fortune
2816EDA1 6FD0856C
Cadrona
2816EDA1 6FD0850E
FBI Truck
2816EDA1 6FD08503
Willard
2816EDA1 6FD08549
Forklift
2816EDA1 6FD08577

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
985D83A1 78227103

■ Medal of Honor: European Assault

Energia ilimitada
2816ED40 01E25682
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 64E8E4B6
28079603 A1426965
280796F7 0CA57A65
Munição e granadas infinitas
280346A0 6FD97A65
Kits médicos ilimitados
2807AACF 0CA57A65

NARC

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
983780ED 7881F03C
Energia e Super Bust ilimitados
2816ED40 01E2AA7C
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED A1A7279B
2816EDD0 64E87A6F
283C7BE5 A1426965
Munição infinita
28338865 6F5A7A65
Reputação no máximo
2816ED03 01E2AA7C
2816EDF7 B1C34A65
2816ED54 A1FB825A
2816ED01 64447AF2
2839C76D A14269F1

EDIÇÃO ESPECIAL DE 10 ANOS

Leve a revista, 3 CDs-ROM e o livro de dicas por apenas R$ 11,90

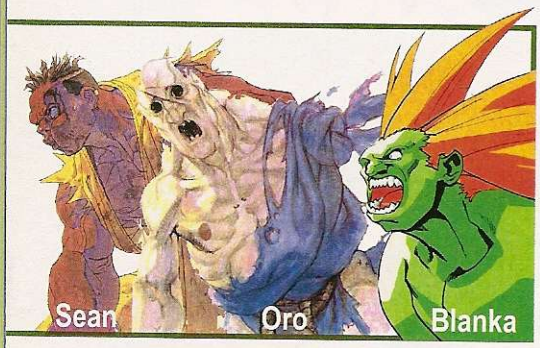
Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo telefone (11) 3038-5050 ou no nosso site www.europanet.com.br

Por Julio Wecchi

Brasil no PlayStation

O Brasil não aparece só nos jogos de esporte. Veja quais foram os games nos quais o nosso País marcou presença



Lutadores Blanka, Sean e Oro
O monstrão Blanka surgiu logo no segundo *Street Fighter*, em 1991. Na verdade, o nome da criatura é Jimmy e ele não nasceu na selva amazônica. O cara caiu de avião lá e sofreu uma mutação (vai entender a Capcom...). Sean e o "joão sem braço" Oro apareceram nos últimos games da série.
Jogos: série *Street Fighter* e variações (PS1 e PS2)

Lutador Eddy Gordo
Além de ser brasileiro, Eddy também usa uma arte marcial nacional: a capoeira. Ele aprendeu a lutar com o mesmo mestre de Christie.
Jogos: *Tekken 3* em diante (PS1 e PS2)

Lutadora Christie Monteiro
Como Eddy, Christie também usa e abusa da capoeira. É a mais sensual dos dois últimos Tekken e luta para se vingar do assassino de seu pai.
Jogos: *Tekken 4* (PS2) e *Tekken 5* (PS2)

Piloto Armondo
O jogo é tosco (foi um dos primeiros do PS2), mas trouxe um piloto brasileiro fictício. Para quem não sabe, trata-se de uma corrida com carros parecidos com os da Fórmula 1, mas bem mais velozes.
Jogo: *Downforce* (PS2)

CIDADE MARAVILHOSA

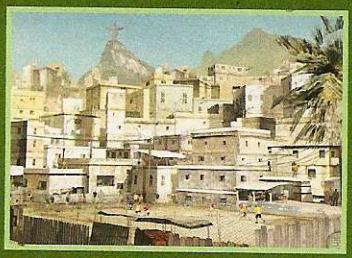
O Rio de Janeiro já foi palco de vários games, mas parece que as produtoras só vêem favelas por aqui

Pista no Rio de Janeiro
Jogo: *Tony Hawk's Pro Skater 3* (PS1 e PS2)

Missão na favela do Rio
Jogo: *SOCOM 2* (PS2)

Fases no RJ e vilão Alvaro Vasquez
Jogo: *Driver 2* (PS1)

Mercenário Carlos Oliveira
É ele quem ajuda Jill, em *Resident Evil 3* quando ela está envenenada. A Capcom não confirmou se ele realmente é brasileiro, mas os fãs da saga acreditam que sim, pois Carlos veio da América do Sul (isso é explicado no jogo). Outra coisa que reforça a teoria é que Carlos se parece com o guerreiro homônimo de *Final Fight 2* (Super Nintendo), da mesma produtora e que também tem tudo para ser um brasileiro.
Jogo: *Resident Evil 3* (PS1)



Quadra na favela carioca
Jogo: *FIFA Street* (PS2)

MÚSICAS NACIONAIS

Algumas canções brasileiras também estão nos games. Confira:

FIFA 2004 (PS1 e PS2)
Deixa a Vida me Levar (Zeca Pagodinho) e *Já Sei Namorar* (Tribalistas)
FIFA 2005 (PS2) e FIFA (PSP)
Sorte Grande (Ivete Sangalo) e *Profissão MC* (Marcelo D2)
Kelly Slater's Pro Surfer (PS2)
Foto Viva (Mo Horizon)
Ronaldo V-Football (PS1)
Um samba

Enquanto isso, há quatro anos...

A edição 31 da **Dicas & Truques** chegou com todos os detalhes de *Syphon Filter 3*, um dos games mais esperados do PS1. A revista também testou o primeiro *Devil May Cry*, do PS2, que ainda não tinha sido lançado oficialmente, publicou dois detonados para o PS1: *Alantis: the Lost Empire* e *Dracula: The Resurrection*, cujos quebra-cabeças eram de enlouquecer.

PLAY SHOP

ANUNCIE AQUI!

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
publicidade@europanet.com.br

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12 X no cheque ou carnê

Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

Sujeito a análise de crédito

BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

GAME BOY ADVANCE · Dreamcast · Atacado e Varejo

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra * Venda * Troca * Financia

Destravamento - Unidade Ótica
para Playstation 1 e 2 e Xbox

- Locações de jogos em geral
- Salão de jogos com todos os games do momento.

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e carnê

Tel.: (11) 6244-5392 Entregamos via Sedex
Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Nintendo · SONY

Parcelamos em até 15 X

- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Site: www.dragoon.com.br • Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 - V.N. Conceição - SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

PS2

Por tempo Limitado em

15x de R$ 99,00

(crédito sujeito a aprovação com cheque)

Vendas • Destravamento
Assistência Técnica

RICKY Brinquedos

Atendemos todo o Brasil

Tel.: (11) 5687-4471 - Shopping Fiesta
Av. Guarapiranga, 752 - Loja 65 - Sto. Amaro

V12 Games

Parcelamento em até 12x no cheque

CONDIÇÃO ESPECIAL PARA LOJISTA

Assistência Técnica em Video Games

Grande Variedade de Jogos e Acessórios

Promoções especiais na compra pelo site
WWW.V12GAMES.COM.BR

ATÉ 5x S/ JUROS NOS CARTÕES: VISA · MasterCard

financiamento no cheque sujeito a aprovação e taxa de 5,65 a.m.

Loja 1 - Taboão da Serra:
Av. Dr. José Maciel, 229 - 1ºandar - Sl 05
Jd. Maria Rosa - SP (11)4771-8595/4787-3332

Loja 2 - Osasco (Centro de Ofertas):
R. Antonio Agú, 414, box 43 - Centro
(11)3688-1551

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

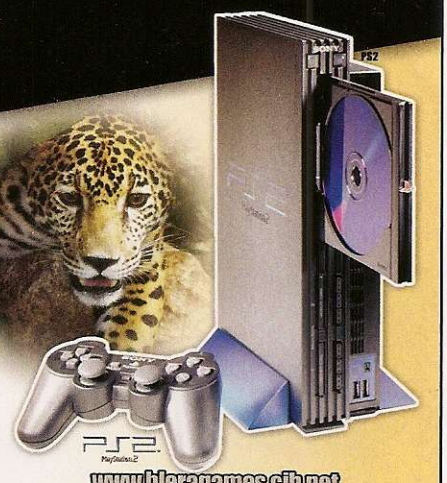
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

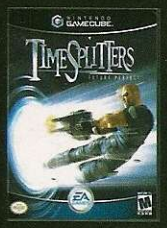
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 18:00 horas

- Assistência Técnica Especializada
- Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

X-BOX

Conker Live and Reloaded

Delta Force Black Hawk Down

FlatOut

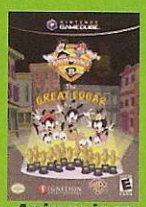
Grand Theft Auto San Andreas

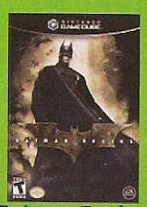
Halo 2 Multiplayer Map Pack

Juiced

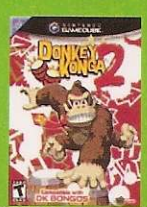
Star Wars Episode III Revenge of the Sith

GAME CUBE


Animaniacs The Great Edgar


Batman Begins

Charlie and the Chocolate Factory

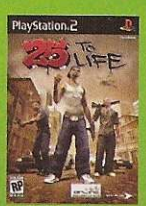

Donkey Konga 2

Fantastic Four

Geist

Killer 7

PLAY STATION 2


25 To Life

Batman Begins

Fantastic Four

God of War

Juiced

Killer 7

Medal of Honor European Assault

PSP

Coded Arms

Dead To Rights Reckoning

Midnight Club 3 DUB Edition

NINTENDO DS

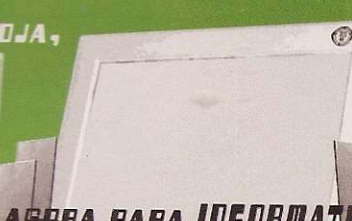
Madagascar

GAME BOY SP

PS ONE

Trabalhando há 14 anos com Games, a Porão lança sua mais nova loja, a Porão Info*, que atua na venda de acessórios, computadores e suprimentos na área de informática. Além de assistência técnica.

*Vendas apenas no balcão e televendas



PORAO INFO: Com a mesma qualidade dos Games, mas agora para Informatic

AMD ASUS ATI COOLER MASTER hp THE LEADERSHIP GROUP LG intel inside MSI PHILIPS SAMSUNG Seagate SONY

www.poraogames.com.br

Sony PSP, Nintendo DS, Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony Ps One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste país e em outr